NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

10/11 • AUSGABE 174 • € 3,50

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 10

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

POKÉMON
Die Zukunft der Serie
+ Retro-Report

VORSCHAU
Mario & Sonic: London 2012 (Wii/3DS) · Prof. Layton 4 (DS)
Killer Freaks (Wii U) · Rhythm Heaven (Wii) u. v. m.

TEST
Driver (Wii/3DS) · Pac-Man & Galaga (3DS)
FIFA 12 (Wii) · Aliens: Infestation (DS) u. v. m.

Wii U
Alle aktuellen News zum
Wii-Nachfolger im Überblick!

AUSSERDEM
Der große Wii-Report 2011 · Rollenspiel-
Einkaufsführer · Komplettlösung Star Fox 64 3D

DER HERBST WIRD HEISS!

SUPER MARIO 3D LAND

DARUM ROCKT DAS NEUE MARIO-SPIEL DEN 3DS!

FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME

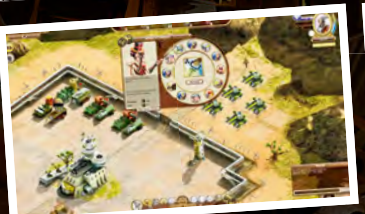
NEU

REBORN HORIZON

TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE WELT VON REBORN HORIZON EIN!

JETZT REGISTRIEREN UNTER:

WWW.REBORN-HORIZON.DE



GEWINNER DES WETTBEWERBS

MAKE THE GAME

MTG 2011

DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

computec MEDIA

Slip Shift

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Allen Unkenrufen und dem Nintendo-Aktienkurs zum Trotz brauchen wir uns um Nintendo nicht zu sorgen: Dank **Zelda: Skyward Sword** und **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** wird Wii- und DS-Besitzern der Spielenachschub so schnell nicht ausgehen, für den 3DS stehen in Kürze System-Seller wie **Super Mario 3D Land** oder **Mario Kart 7** an und auch die Wii U hat zumindest schon die Aufmerksamkeit der Gaming-Welt auf sich gezogen. Auch aktuell sind Nintendos Bemühungen um uns Spieler spürbar – beispielsweise durch die Preissenkung des 3DS und das damit verbundene Botschafterprogramm. Was es damit auf sich hat, wie es um die Zukunft der Wii steht und womit uns Nintendo in den nächsten Wochen noch überraschen könnte, lest ihr in dieser N-ZONE-Ausgabe.

Für alle Mario-Fans haben wir diesmal ein ganz besonderes Schmankerl: In unserem großen Vorschau-Bericht zu **Super Mario 3D Land** für den 3DS verraten wir euch alles Wissenswerte zu dem potenziellen Mega-Hit – inklusive Kritik und Meinungen aus der Community! Freut euch außerdem auf brandheiße Infos zu spannenden Titeln wie **Killer Freaks from Outer Space, Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** und **Professor Layton und der Ruf des Phantoms**. Darüber hinaus werfen wir einen Blick auf die Zukunft der **Pokémon**-Reihe und analysieren, wie die nächsten Spiele mit den Monsterchen aussehen könnten.
Und wie jeden Monat haben wir den derzeit interessantesten Spieleneuveröffentlichungen auf den Zahn gefühlt: **FIFA 12, Driver: San Francisco/Renegade** und **Aliens** sind die Highlights unter den Tests dieser N-ZONE-Ausgabe. Und auch über die Kaufberatung hinaus stehen wir unseren Lesern noch helfend zur Seite: Im Tipps&Tricks-Teil erwartet euch die Komplettlösung von **Star Fox 64 3D** sowie weitere Geheimnisse von **Zelda: Ocarina of Time**.

Die nächsten Wochen bleiben spannend: Wir gehen stark davon aus, dass rund um die Tokio Game Show und Nintendos großes Haus-Event noch eine Menge weiterer Neuigkeiten bekanntgegeben werden. Es lohnt sich also, auch regelmäßig einen Blick auf unseren Internetauftritt unter www.n-zone.de zu werfen!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

SUPER MARIO 3D LAND

DER Wii-REPORT 2011

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** *So richtig beliebt war in diesem Monat kein einziges Spiel. Außerdem war klar, dass Uwe das Actionspiel **Aliens: Infestation** testet – schließlich kennt er den SNES-Klassiker **Alien 3** und die Filmvorlagen bestens!*

▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***DualPen Sports***

▶ **Zahl des Monats:** *74 – so viele Miis schnappte sich Christoph beim Rundgang über die diesjährige Gamescom – wohlgemerkt in nur drei Tagen!*

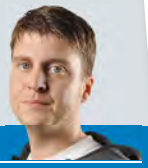
▶ **Überraschung des Monats:** *Nintendo spendiert dem 3DS einen Schiebe-Pad-Adapter. Dieser soll beim jüngst angekündigten **Monster Hunter Tri G** zum Einsatz kommen. Wir finden aber, dass das Zubehör nicht gerade ästhetisch aussieht. Was sich Nintendo wohl dabei gedacht hat, den 3DS nicht von Anfang an mit zwei Schiebe-Pads auszuliefern?*

▶ **Spielzeit des Monats:** *1 Minute – exakt so lange hatten wir Spaß beim Spielen des NES-Gratisspiels **Balloon Fight**, das im Rahmen des 3DS-Botschafterprogramms kostenlos verteilt wurde. **Super Mario Bros.** war da schon deutlich spaßiger.*

▶ **Auszeichnung des Monats:** *Auf der Gamescom staubten **Super Mario 3D Land** und **Zelda: Skyward Sword** die begehrten **BÄM!**-Trophäen ab.*

INHALT 10/2011

18



THOMAS

Wir haben uns intensiv mit Super Marios erstem Abenteuer auf dem Nintendo 3DS befasst. Lest bei uns, was uns am Jump & Run des Jahres gewaltig nervt – und was rockt! Unsere Eindrücke basieren dabei auf einer Vorabversion, die wir auf der Gamescom und im Nintendo-Hauptquartier gezockt haben.

VORSCHAU | SUPER MARIO 3D LAND

58

SEBASTIAN

Quo vadis, Wii? Hat das letzte Stündlein der einstigen Erfolgskonsole schon bald geschlagen? Dazu haben wir unsere Leser und viele weitere Nintendo-Fans befragt und die Ergebnisse sowie weitere interessante Fakten in einer spannenden Reportage zusammengefasst.

TEST | DER Wii-REPORT 2011

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 16

Die Zukunft der Pokémon 34

Wii U

Killer Freaks from Outer Space 26

Wii

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 28

Rhythm Heaven 30

Skylanders: Spyro's Adventure 32

3DS

Nano Assault 37

Super Mario 3D Land 18

Tekken 3D Prime Edition 36

DS

Professor Layton und der Ruf des Phantoms 38

TEST

Charts 56

Das Team 41

Der Wii-Report 2011 58

Einkaufsführer: Die besten Rollenspiele 62

Kalender 44

Meinungsmache 42

Release-Termine 43

So testen wir 40

Top-Spiele 54

Wii

Aya and the Cubes of Light (WiiWare) 67

Driver: San Francisco 48

FIFA 12 46

Flight Control (WiiWare) 66

La-Mulana (WiiWare) 67

Monochrome Racing (WiiWare) 67

3DS

DualPen Sports 51

Driver: Renegade 48

Pac-Man & Galaga Dimensions 50

Urban Champion (3D Classics) 69

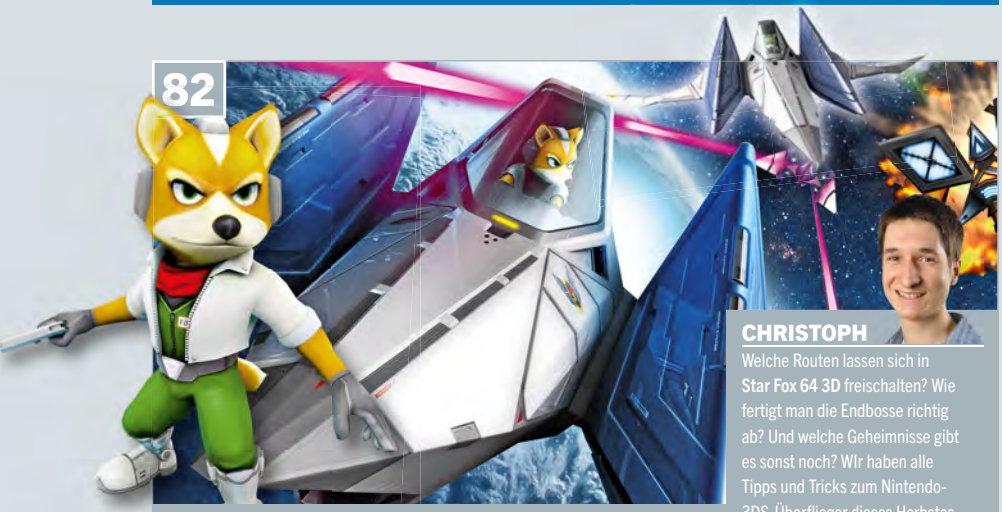
DS

Aliens: Infestations 52

THOMAS

Wohin soll die Reise der Pokémon gehen? Was wird uns bei den nächsten Ablegern der Erfolgsreihe erwarten? Wir haben einen Blick in die Zukunft der Pokémon geworfen und analysiert, was die nächsten Teile uns bieten könnten. Passend dazu findet ihr im Retro-Teil eine spannende Reportage zur Entwicklung der beliebten Taschenmonster.

34 VORSCHAU | DIE ZUKUNFT DER POKÉMON



CHRISTOPH

Welche Routen lassen sich in **Star Fox 64 3D** freischalten? Wie fertigt man die Endbosse richtig ab? Und welche Geheimnisse gibt es sonst noch? Wir haben alle Tipps und Tricks zum Nintendo-3DS-Überflieger dieses Herbstes zusammengefasst. Mehr **Star Fox 64 3D** geht nicht!

82 SERVICE | LÖSUNG STAR FOX 64 3D

Avenging Spirit (Virtual Console) 68
Gargoyle's Quest (Virtual Console) 68
Go! Go! Kokopolo (DSiWare) 69
The Lost Town: The Dust (DSiWare) 69
Wickie 2 – Wiedersehen in Flake 53

ONLINE

DS-Kanäle 68
VideoGamesZone 70
Wii-Kanäle 66

RETRO

Die Pokémon werden erwachsen 76
Mario – Ein Steckbrief 74
Nintendo-TV 78
Retro-Startseite 72

SERVICE

Spielerforum 88

Tipps & Tricks:

One Piece: Gigant Battle 80
Solatorobo – Red the Hunter 80
Star Fox 64 3D 82
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 81
Xenoblade Chronicles 87

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Aliens: Infestations, Test 52
Avenging Spirit, Retro 68
Axelay, Retro 73
Aya and the Cubes of Light, Online 67
Driver: Renegade, Test 48
Driver: San Francisco, Test 48
DualPen Sports, Test 51
FIFA 12, Test 46
Flight Control, Online 66
Gargoyle's Quest, Retro 68
Go! Go! Kokopolo, Online 69
Killer Freaks from Outer Space, Vorschau 26
Kirby: Mass Attack, News 09
La-Mulana, Online 67
Mario & Sonic bei den Olymp. Sp.: London 2012, Vorschau 28
Monochrome Racing, Online 67
Muppet Adventure: Chaos at the Carnival, Retro 72
Nano Assault, Vorschau 37
One Piece – Gigant Battle 80
Pac-Man & Galaga Dimensions, Test 50
Pokémon Card Game Asobikata DS, News 11
Professor Layton und der Ruf des Phantoms, Vorschau 38
Rhythm Heaven, Vorschau 30
Schlag den Raab: Das 2. Spiel, News 08
Skylanders: Spyro's Adventure, Vorschau 32
Solatorobo – Red the Hunter, Tipps 80
Star Fox 64 3D, Tipps 82
Super Mario 3D Land, Vorschau 18
Tekken 3D Prime Edition, Vorschau 36
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Tipps 81
The Lost Town: The Dust, Online 69
Urban Champion, Online 69
Wickie 2 – Wiedersehen in Flake, Test 53

NINTENDO GEIZT BEI DER Wii-AUSSTATTUNG

Wii Das neue Wii-Modell kommt ohne GameCube-Unterstützung daher!

Nintendo bringt am 07. Oktober ein neues Wii-Modell in den Handel. Im Lieferumfang befinden sich die Spiele **Wii Sports** und **Wii Party**, eine abgespeckte Wii-Konsole und eine Fernbedienung mit eingebautem MotionPlus-Adapter. Wir zitieren aus der offiziellen Pressemitteilung: „In erneuertem Design ist ab Oktober eine weiße Wii zu haben, die nicht mehr vertikal, sondern horizontal aufgestellt wird." – Im Klartext heißt das jedoch: Der Plastikständer, der es bei der bisherigen Modellvariante ermöglichte, die Konsole hochkant ins Regal zu stellen, wurde wegrationalisiert. Infolgedessen wurde auch das Logo auf der Konsole gedreht, damit es im Schrank nicht auf dem Kopf steht. Nintendo spart aber noch weiter: Die beiliegenden Spiele werden nicht in einer Kunststoff-Box ausgeliefert, sondern in einer Papphülle. Gut möglich ist auch, dass das Innenleben der Konsole entschlackt und etwa bestimmte Chips (zu günstigeren Produktionsbedingungen) ausgetauscht wurden. Es wurde sogar bekannt, dass das neue Wii-Modell weder mit GameCube-Zubehör (Controller, Memory Cards) noch mit -Spielen funktioniert. ■

Christoph meint: *„Es sieht ganz danach aus, als würde Nintendo die Wii-Konsole langsam, aber sicher verschleudern, um den Weg für den Nachfolger, die Wii U, zu ebnen. Die Wegrationalisierung des Plastikständers und die fehlende Unterstützung von GameCube-Accessoires dürften aber nicht allzu schwer ins Gewicht fallen. Umfragen zufolge spielt Otto Normalzocker sowieso fast ausschließlich Wii-Software und pfeift auf die alten Spieleklassiker."*

Beim neuen Wii-Modell (rechts) fehlt der Plastikständer, der bislang zum Lieferumfang gehörte (links). Die Konsole lässt sich nur noch horizontal hinlegen.

POKÉMON DAYS 2011

„Spar-Menü mit Chicken McNuggets und Majo, bitte – und einmal Zoroark!"

Bis Anfang Oktober spazieren die Pokémon wieder durch die Städte der Bundesrepublik. Liebhaber der Rollenspielreihe erwarten Turniere, Mitmach-Aktionen und im Finale der Eventreihe eine Bühnenshow mit den Moderatoren Oli Petszokat und Pete Djwojak. Wer seine DS-Konsole mit der Schwarzen und Weißen Edition mitbringt, erhält übrigens das seltene Monster Zoroark auf das Modul geladen. Veranstaltungsort der Pokémon Days sind die McDonald's-Filialen, die ihr unter den hier genannten Anschriften findet. ■

Christoph meint: *„Wollen die uns etwa veräppeln? Bei den Pokémon Days finden Turniere statt – und in die Gruppe der sogenannten ‚Senioren' zählen Spieler, die zwischen 1996 und 1999 geboren sind? Was bin ich dann? Ein Greis etwa? Aber sei's drum: Die Pokémon Days sind Pflichttermine für Fans!"*

11. September
Regensburger Str. 416, Nürnberg

17. September
Friedberger Landstr. 291, Frankfurt

18. September
Heiligenwiesen 31, Stuttgart

24. September
Centro-Allee 78, Oberhausen

25. September
Rolshover Str. 380, Köln

01. Oktober
Warner Allee 1D, Bottrop-Kirchhellen

13. SEPTEMBER 2011, 5.00 UHR

An diesem Tag und um diese Uhrzeit zeigte es Nintendo-Boss Iwata allen!

Während ihr diese Zeilen lest, dürfte der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, bereits die Neuigkeiten zum 3DS verraten haben. Am oben genannten Termin fand jedenfalls in Tokio eine Pressekonferenz statt, in der Nintendo seine neueste Mobilkonsole in den Mittelpunkt rückte. Alles Weitere lest ihr jetzt im Netz auf www.n-zone.de. Vorab sickerte schon ein Foto im Magazin Famitsu durch, das zwei Neuheiten präsentierte: Zum einen kommt **Monster Hunter Tri G** für den 3DS, zum anderen bekommt die Konsole einen Schiebe-Pad-Adapter zum Aufstecken spendiert. ■

Christoph meint: *„Um es höflich zu formulieren: Allzu ästhetisch ist der Schiebe-Pad-Adapter nicht. Oder auf gut Deutsch: Er ist hässlich wie die Nacht! Warum bringt Nintendo ein halbes Jahr nach Veröffentlichung der Konsole ein so unförmiges Zubehör auf den Markt? Der Konzern hätte doch schon dem ursprünglichen Modell ein zweites Schiebe-Pad spendieren können. Rechts unten auf dieser Seite spekuliere ich übrigens über die Neuheiten, die am 13. September gezeigt werden."*

So sieht der Schiebe-Pad-Adapter für den 3DS aus. Das Bild stammt aus dem japanischen Magazin **Famitsu**.

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

Go Vacation: Neuer Wii-Titel lockt die ganze Familie mit 50 lustigen Urlaubsaktivitäten

Go Vacation, von Namco Bandai für Nintendos TV-Konsole Wii entwickelt, lädt ab Herbst jung und alt auf die Trauminsel Kawawii ein. Sie lockt ihre Gäste mit 50 verschiedenen Urlaubsaktivitäten: von Sportsimulationen bis zu Tanzspielen.[1] Ob allein oder zusammen mit Freunden oder der Familie – ein Urlaub auf der Kawawii-Insel verspricht jede Menge Spiel, Spaß, Sport und Spannung.

Die Besucher von Kawawii können völlig frei[2] über die virtuelle Insel streifen. Sie werden dabei vier verschiedene Resorts entdecken, von denen jedes ganz eigene Aktivitäten bietet. Zudem unterstützt Go Vacation Wii-Zubehör wie das Wii Wheel[3], Wii MotionPlus und das Balance Board, das sich in 17 verschiedenen Spielen einsetzen lässt. Beim Wellenreiten etwa verwandelt sich das Balance Board in ein Surfbrett und beim rasanten Abfahrtslauf über schneebedeckte Berghänge in ein Paar Ski.

Ob in der Sonne oder im Schnee, am Strand oder in der Stadt – in Go Vacation für Wii bleibt kein Urlaubswunsch unerfüllt, wenn das fröhliche Bewegungsspiel[4] in diesem Herbst erscheint.

1 Nicht schon wieder!
Gähn! Schon wieder eine Minispielsammlung mit dümmlicher Fuchtel- und Zappelsteuerung? Hört das denn nie auf?

2 Freiheit? Echt?
„Völlig frei über die virtuelle Insel streifen" – das heißt bestimmt, über ein abgesteck-tes Gebiet zu schlendern, das man locker durch ein simples Menü hätte erstzen können.

3 Plastik im Einsatz
Wir sind es mittlerweile leid, dass man eine Minispielsammlung auf zig Arten spielen kann: mit Wii-FB, mit Wii-Wheel, mit Balance Board, mit Zapper – lieber hätten wir EINE Steuerung, die in jeder Hinsicht durchdacht ist!

4 Jetzt alle fröhlich!
Wie klingt denn das bitteschön? „Fröhliches Bewegungsspiel" erinnert eher an schottischen Senioren-Stepptanz denn an ein Videospiel!

N-ZONE SPIELT BINGO!*

Welche Neuheiten kündigt Nintendo für den 3DS an? Wir spekulierten. Lagen wir richtig?

Ein neues Nintendo-3DS-Modell mit zweitem Schiebe-Pad wird gezeigt.	Bisherige 3DS-Besitzer können ihre Konsole mit einem Zubehör aufrüsten. ✔	Ein neues 3DS-Spiel aus dem **Monster Hunter**-Kosmos wird vorgestellt. ✔
Satoru Iwata spendiert sich eine Gehaltsverdopplung.	Shigeru Miyamoto ist nicht vor Ort.	Satoru Iwata trägt keine Krawatte.
Der Nintendo-Boss spricht über das Botschafterprogramm.	Er stellt alle 10 Gratis-GBA-Games vor.	Der Nintendo 3DS wird umbenannt.

* Die hier abgedruckten Prognosen wurden von Christoph am 06. September um 15.56 Uhr getroffen. Drei seiner Erwartungen sind sogar in Erfüllungen gegangen!

SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL

Wii Stefans zweites Duell steht bevor: Wer knackt diesmal den Jackpot?

Kaum zu glauben: Die Minispielsammlung **Schlag den Raab** kam vor einem Jahr für Wii und PC in den Handel und verkaufte sich laut Herstellerangabe mehr als 100.000 Mal – und somit häufiger als so manches Spiel mit bekannten Nintendo-Helden in der Hauptrolle. Da ist es naheliegend, dass Namco Bandai Mitte Oktober einen Nachfolger auf den Markt bringt, der diesmal sogar für den 3DS erscheint: Die Fortsetzung von **Schlag den Raab** bietet 25 Minispiele aus den Bereichen Geschicklichkeit, Action, Sport und Wissen mit über 5.000 Fragen sowie die theoretische Fahrschulprüfung, verpackt als Quiz-Element. **Das 2. Spiel** bietet dabei grafisch verbesserte Figurenmodelle von Stefan Raab, Elton und Steven Gätjen. Weil Matthias Opdenhövel mittlerweile nicht mehr das Raab-Spektakel, sondern die **Sportschau** im Ersten moderiert, ist der frühere Gastgeber der TV-Show nicht mehr im Spiel zu hören. Dafür hat Steven Gätjen mehr als 600 Vornamen eingesprochen, die auch im Spiel zu hören sind. Wir finden es recht authentisch, wenn Gätjen nicht etwa „Spieler 1“ ans Ratepult ruft, sondern die genauen Vornamen der Mitspieler nennt. Das Duell um den Jackpot findet diesmal sogar draußen statt, so werden etwa die Disziplinen Baseball, Hammerwerfen und Zeitfahren außerhalb des Fernsehstudios ausgetragen. ■

Christoph meint:
*„Auch wenn das erste Raab-Spiel nicht völlig ausgereift war, so merkte man den Entwicklern an, dass sie die Spielshow mit Liebe auf die Wii brachten. Das Studio Sproing, das den Nachfolger erschafft, hat sich bereits mit dem tiefgründigen DS-Strategiespiel **Panzer Tactics** einen guten Ruf erarbeitet.“*

	1. SPIEL	2. SPIEL	BEWERTUNG
Anzahl der Minispiele	21 Disziplinen	25 Disziplinen	Da in einer herkömmlichen Spielrunde nur 15 Disziplinen gespielt werden, dürften sich viele Minispiele (wie im 1. Teil) schon bald wiederholen. Das ist aber nur bedingt tragisch.
Max. Spieleranzahl	2 Spieler im Standard-Modus, 4 Spieler im Party-Modus	Jetzt können auch 2 Teams gegeneinander antreten.	Die Möglichkeit, Teams zu bilden, dürfte gut bei den Spielern ankommen. Das haben wir im ersten Spiel schmerzlich vermisst. So kommt hoffentlich mehr Party-Atmosphäre auf.
Sprachausgabe	Ja, mit den Stimmen von Stefan Raab, Elton und Matthias Opdenhövel	Ja, mit den Stimmen von Stefan Raab, Elton und Steven Gätjen	Gastgeber Gätjen hat sogar 600 Vornamen für das Spiel eingesprochen. Klasse! Wir wünschen uns, dass Stefan Raab diesmal deutlich eloquenter ist als in seinem ersten Wii-Duell. Dort beherrschte er lediglich Sprüche wie „Nein!“ oder „Grrr!“.
Extras	Freischaltbare Figuren und Schwierigkeitsgrade	Freischaltbare Hintergrundinfos zur TV-Show, Führerscheinprüfung	**Das 2. Spiel** enthält den kompletten Fragenkatalog der amtlichen deutschen Führerscheinprüfung (Klasse B). Das dürfte vor allem Fahrschüler erfreuen. Eine gute Idee!
Erhältlich für	Wii, PC	Wii, PC, 3DS, PlayStation 3	Aufgrund des großen Erfolges des ersten Spiels war es logisch, das Spiel auf weiteren Systemen anzubieten.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Disney führt derzeit angeblich eine Online-Umfrage durch, in der die Teilnehmer gefragt werden, welche Spielverpackung ihnen am besten gefällt. Unter anderem fragen die Entwickler von **Disney Micky Epic** (in den USA: **Disney Epic Mickey**), welches der abgebildeten Spielecover sie am besten finden und welchen Spieltitel sie bevorzugen. Zur Auswahl standen **Disney Epic Mickey 2: Return of the Mad Doctor, Disney Epic Mickey 2: The Power of Two, Disney Epic Mickey 2: Mystery on Mean Street** und **Disney Epic Mickey 2**. Zudem möchte der Hersteller wissen, ob sich die Besitzer des ersten Teils generell einen Nachfolger wünschen. Ferner wird abgefragt, wie gut ein Spielmodus im geteilten Bildschirm mit Micky und dem Kaninchen Oswald ankäme.

TOPS & FLOPS

⬆ GEBALLTE ZELDA-POWER

Zur Freude von Sammlern und **Zelda**-Fans im Allgemeinen wurde auch für Europa eine Limited Edition zum kommenden Wii-Epos **The Legend of Zelda: Skyword Sword** angekündigt. Dieses Set enthält das Spiel selbst, eine Soundtrack-CD sowie eine goldene Wii-Fernbedienung mit integriertem MotionPlus-Adapter. Na wenn das nichts ist!

⬇ MURKS DES MONATS

Was für ein Ärgernis: Die deutsche Fassung von **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** wurde im Vergleich mit dem japanischen Original deutlich abgespeckt! Das Rollenspiel **Layton's London Life** schafft es beispielsweise nicht nach Europa. Dabei hatten wir uns schon so sehr darauf gefreut, mit dem Tüftler und seinem Kameraden Luke die englische Landeshauptstadt zu erkunden. Das können wir uns jetzt abschminken!

⬆ LAUTER LESER!

Wenn uns von der diesjährigen Gamescom eines in Erinnerung geblieben ist, dann sind es die Begegnungen mit euch Lesern! Christoph machte es großen Spaß, nicht nur durch die Hallen zu schlendern, sondern am laufenden Band neue Leute zu treffen. Das zeichnet die N-ZONE-Community einfach aus!

⬆⬇ NOSTALGIE JA, SPIELSPASS GEHT SO

Die 10 NES-Games des Botschafterprogramms waren pünktlich am frühen Morgen des 1. September abrufbar und standen zum Herunterladen bereit – das ist schon mal recht löblich. Die Qualität eines Großteils der Klassiker lässt allerdings zu wünschen übrig: **Ice Climber**, **Balloon Fight** und **Wrecking Crew** sind nun wirklich keine Spielspaß-Granaten mehr. Hoffentlich wird die GBA-Auswahl im Dezember besser!

⬆ DAS WIRD EIN HEISSER HERBST!

Mit **Super Mario 3D Land**, **Skyward Sword** und dem vierten Teil der **Professor Layton**-Reihe, um nur wenige zu nennen, stehen uns ein paar echte Knüller-Games bevor. Da heißt es: Geld sparen und später so richtig loslegen, auch wenn die Wahl, welches zuerst gezockt werden will, vermutlich schwer fällt.

KIRBY: MASS ATTACK

DS Huch, Kirby hat sich diesmal verzehnfacht!

Kennt ihr noch **Kirby: Power-Malpinsel**, das vor ungefähr fünf Jahren hohe Bewertungen in der Fachpresse einfuhr? Die Kritiker lobten insbesondere die innovative Steuerung des DS-Geschicklichkeitsspiels: Um Kirby von einer Plattform zur nächsten zu lotsen, mussten die Spieler Linien und Loopings auf den Touchscreen zeichnen. Auf diesen Bahnen bewegte sich der rosarote Nintendo-Superstar dann zum Ziel. **Kirby: Mass Attack** orientiert sich eng an diesem Vorbild. Auch das neue DS-Abenteuer steuert sich ausschließlich per Touchpen. So katapultiert ihr den Knödel etwa in die Luft, indem ihr eine bestimmte Bewegung mit dem DS-Stift ausführt. Der Clou des Spiels ist aber, dass ihr zehn Kirbys gleichzeitig durchs Traumland manövriert: Je mehr Kumpels ihr im Schlepptau habt, umso besser lassen sich Barrieren beseitigen und Gegner plätten – aber lasst euch bloß nicht von gegnerischen Angriffen erfassen, sonst seid ihr bald wieder als einsamer Kirby unterwegs! Mass Attack spielt sich nicht nur äußerst abwechslungsreich, sondern macht auch in puncto Kreativität eine gute Figur: Die Levels sind äußerst verspielt und das durchdachte Spielprinzip rockt ebenso! ■

Christoph meint: *„Mit den letzten veröffentlichten **Kirby**-Episoden – abgesehen vom grandiosen Wii-Jump&Run **Kirby und das magische Garn** – konnte ich nur wenig anfangen. Die letzten Abenteuer des rosaroten Nintendo-Klopses wirkten auf mich sehr ideenlos, da die Entwickler immer wieder auf dasselbe Gameplay setzten. Das könnte sich mit **Mass Attack** ändern: Das DS-Hüpfspiel steuert sich überraschend anders und bietet das gewohnte **Kirby**-Flair. Gerne mehr von solch ausgefallenen Spielereien!“*

WARUM ...

... WERDEN SO VIELE SPIELE ALS SPECIAL EDITION HERAUSGEBRACHT?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns den immer häufiger veröffentlichten Sammlerausgaben.

Als geneigter N-ZONE-Leser ist man natürlich über alle neu erscheinenden Spiele bestens informiert. Man wartet geduldig und erwartungsvoll auf das Erscheinungsdatum eines heiß ersehnten Spiels und geht dann am Erstverkaufstag zum örtlichen Spielehändler, um das lange erwartete Spiel mit nach Hause zu nehmen. Und dann passiert es: Man steht im Regal vor der Entscheidung, ob man lieber die günstigere „normale“ Version des Spiels kaufen möchte oder die „Special Limited Edition“ bevorzugt, der neben der Spiele-Disc auch noch eine Soundtrack-CD, ein Making-of, eine Büste und die Unterhose des Chefentwicklers beiliegt. Was soll man nun tun? Für ein Sammlerstück 20 Euro mehr auf den Tisch legen oder sich den Mehrpreis für potenzielle Staubfänger sparen – auf die Gefahr hin, dass einem ein gutes Angebot entgeht?

Wii-Spiele mit Extra

Prinzipiell handelt es sich bei diesen Sondereditionen vor allem um Objekte, die für Sammler interessant sind, so zum Beispiel der Legiacrus-Kopf, der dem sogenannten Hunter's Pack von **Monster Hunter Tri** beilag. Natürlich können auch wirklich praktische Gegenstände dabei sein, so enthält die Sonderausgabe von **Xenoblade Chronicles** einen Classic Controller Pro, mit dem sich das Spiel deutlich einfacher spielen lässt. Wer noch nicht über einen solchen Controller verfügt, kann hier ein gutes Geschäft machen. Für die Hersteller sind Sammlereditionen ein lukratives Geschäft: Treue Serienkenner entscheiden sich fast immer für limitierte Boxen – und holen sich ihre Spiele meist am Erstverkaufstag, wohlgemerkt zum Höchstpreis!

ZELDA ZUM SAMMELN

Auch zum kommenden und heiß erwarteten Wii-Titel Skyward Sword aus der The Legend of Zelda-Reihe wird es wieder eine limitierte Sammlerausgabe geben. Grund genug für einen kleinen Rückblick auf die Zelda-Sondereditionen.

Majora's Mask
Das auf 1.000 Stück begrenzte Abventure Set zum N64-Titel **Majora's Mask** kam pünktlich zum Erscheinungstermin raus und enthielt neben einer Kopie des Spiels zusätzlich den Soundtrack, eine Armbanduhr, ein T-Shirt, einen Pin, Poster, Aufkleber und ein Erwerbszertifikat.

Oracle of Ages/ Oracle of Seasons
Da man beide Spiele besitzen musste, um nach Spielende jeweils den wahren Abschluss sehen zu können, enthielt diese nur für Geschäftspartner von Nintendo erhältliche Edition beide Titel, ein T-Shirt, Pins und Poster sowie einen Zelda-Bumerang.

Minish Cap
Von diesem Spiel gab es sogar zwei Sondereditionen: Eine enthielt lediglich einen goldenen und mit dem Triforce versehenen Game Boy Advance SP und ein Spielmodul von **The Legend of Zelda: The Minish Cap**, in der anderen lag zusätzlich noch eine Mütze und ein Erwerbszertifikat. Diese zweite Version war – ebenso wie die Sammleredition von **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons** – nur für Geschäftspartner oder für kurze Zeit über den Sternekatalog erhältlich. Doch schon allein der goldene Game Boy Advance SP wird heute als Sammlerstück gehandelt und ist nur noch äußerst selten zu finden.

Twilight Princess
Obwohl nie eine Limited Edition zu **Twilight Princess** erschien, die irgendwelche beiliegenden Gimmicks enthielt, kann man bei der GameCube-Variante des Spiels ebenfalls von einem Sammlerstück sprechen: Diese kam nur in geringer Auflage in den Verkauf und wird heute noch für gutes Geld gehandelt. Die GameCube-Fassung wurde nie im Fernsehen und in Anzeigen beworben!

Skyward Sword
Auch zum vermutlich letzten großen Wii-Spiel wurde eine Sonderedition angekündigt: Diese wird neben der Spiele-CD auch den Soundtrack und eine goldene Wii-Fernbedienung enthalten. Der Clou: In diese ist MotionPlus integriert, das unbedingt zum Spielen benötigt wird. Wer sich also nicht unbedingt zu den Sammlern zählt, aber noch keinen MotionPlus-Adapter besitzt, darf hier getrost zugreifen! Das Set kostet ungefähr 70 Euro. Das ist sehr preiswert.

POKÉMON CARD GAME ASOBIKATA DS

DS Wie gut ist das Sammelkartenspiel? Max Drews von PokéWiki berichtet.

Der Titel dieses DS-Spiels bedeutet frei übersetzt „Wie man das Pokémon-Sammelkartenspiel spielt DS“. Das Modul kam in Japan am 05. August 2011 als Teil eines Startersets des Pokémon-Sammelkartenspiels heraus und ist nach dem **Pokémon Trading Card Game** für den Game Boy das erste **Pokémon**-Spiel, das sich vollständig mit dem TCG auseinandersetzt und auch nach Deutschland kommen könnte. Doch nicht nur diese Tatsache macht das Spiel besonders: Auch dass es tatsächlich ausschließlich in diesem Starterset zu bekommen ist, ist ungewöhnlich für **Pokémon**-Spiele. Diese Entscheidung hat aber durchaus ihren Sinn: So dient die Software hauptsächlich dazu, den Spieler mit den Regeln des Sammelkartenspiels vertraut zu machen sowie natürlich, um spannende Gefechte gegen den Computer auszutragen, sobald er diese begriffen hat. Dabei stehen selbstverständlich alle aktuellen Karten, auch zu den neuen Pokémon der fünften Generation, zur Verfügung. Eine aktuelle Demo des Spiels kann man sich in Japan über den Dienst der Nintendo Zone (für Nintendo DSi, DSi XL und 3DS) oder im Wii-Shop-Kanal vom 15.07. bis 08.09. herunterladen. Das Team von Filb.de, der Newsseite des PokéWikis, hat Teile dieser Demo sowie den Download selbst abgefilmt und auf YouTube zum Ansehen zur Verfügung gestellt. Dort wird unter anderem deutlich, dass – nachdem durch Schere, Stein, Papier entschieden wurde, wer beginnen darf – das Spiel gänzlich so abläuft wie auch das normale Kartenspiel: Es gibt eine Bank sowie ein aktives kämpfendes Pokémon genauso wie Trainerkarten, das Deck und die sechs Preise, die man nach dem K. o. der gegnerischen Pokémon nach und nach erhält. Die Chancen für eine Veröffentlichung auch in westlichen Gefilden sind – zugegebenermaßen – recht gering, allerdings kann es nicht gänzlich ausgeschlossen werden, dass Nintendo ein ähnliches Bundle auch hierzulande veröffentlicht – die Sammelkarten schaffen es schließlich auch von Fernost bis zu uns. Fans desselben sollten dieses Spiel also im Auge behalten. Auch wenn es nur eine kostenlose Dreingabe zu einem Starterdeck des Sammelkartenspiels ist, dürfte dieses Spiel die Fans begeistern. Dazu kommt, dass ein Nachfolger des nur in Japan erschienen Game-Boy-Color-Spiels **Pokémon Trading Card Game 2** schon lange überfällig ist. ■

XENOBLADE CHRONICLES

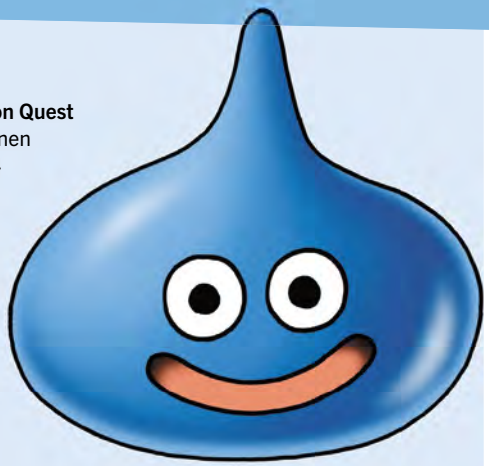
Wii N-ZONE berichtigt.

Da unser Redaktions-Classic-Controller im letzten Monat leider Füße bekommen hat und flügge geworden ist, konnten wir **Xenoblade Chronicles** nicht mehr rechtzeitig vor Redaktionsschluss mit der alternativen Steuerung ausprobieren. Das haben wir inzwischen nachgeholt und geben zu, dass die Kameraführung dadurch deutlich vereinfacht wird, was sich positiv auf den Spielspaß wirkt. Wir entschuldigen uns somit bei allen, die fanden, dass wir zu hart mit dem neuen Wii-Rollenspiel umgesprungen sind, und geloben, von nun an unsere Classic Controller mit Stacheldraht einzuzäunen, um einen erneuten Ausbruch zu verhindern. Danke unter anderem an Leser Rafael Bischof, der uns einen Leserbrief schickte und uns verriet, wie man das Rollenspiel noch mehr genießen kann!

DAS Wii-U-INFO-UPDATE

WiiU Auf dieser Seite präsentieren wir euch neue Gerüchte zur nächsten Nintendo-Heimkonsole.

MELDUNG # 1:
DRAGON QUEST KOMMT AUF DIE Wii U



Auf einer Pressekonferenz in Japan kündigte Square Enix eine Wii-U-Version von **Dragon Quest X: Awakening of the Five Tribes** an. Das Spiel, das ursprünglich nur für die Wii erscheinen sollte, bietet so eine deutlich bessere Grafik. Außerdem soll als alternative Steuerungsmöglichkeit auch das Spielen mit einer USB-Tastatur unterstützt werden. Dragon Quest X soll nun zudem ein plattformübergreifendes Spiel mit der Wii und dem 3DS ermöglichen. Spieler sollen demzufolge auch Daten auf den 3DS übertragen und via StreetPass mit anderen Spielern austauschen dürfen. Neben den Online-Funktionen, die **Dragon Quest X** bietet, verspricht Square Enix auch eine umfangreiche Story für den Einzelspieler-Modus. Spieler dürfen sowohl in der Wii-Version als auch in der Wii-U-Fassung von **Dragon Quest X** online im Koop-Modus miteinander spielen. Auch ein Jobsystem und verschiedene zusätzlich herunterladbare Inhalte sind für **Dragon Quest X** geplant, sagen die Entwickler.

Christoph meint:

*„Wer mit seinen Freunden in die Schlacht ziehen möchte, der muss dafür in die Tasche greifen – umsonst lässt sich **Dragon Quest X** nicht spielen. Das bestätigte Square Enix wenige Tage vor Beginn der Tokyo Game Show. Auch herunterladbare Zusatzinhalte soll es im rundenbasierten Strategiespiel geben. Das sind deutlich Indizien dafür, dass unser Hobby im Wii-U-Zeitalter mit Sicherheit nicht günstiger wird!“*

MELDUNG # 2:
SHIGERU MIYAMOTO DENKT LAUT ÜBER EIN NEUES Wii FIT NACH

Nintendos Shigeru Miyamoto hat sich in einem Interview über die kommende Wii-U-Konsole geäußert. Im Gespräch erwähnte Miyamoto eine mögliche Umsetzung von **Wii Fit** für die neue Nintendo-Konsole. Laut Miyamoto könne man dann den Controller vor sich aufstellen, während die Kamera den Spieler analysiere. Dadurch wäre eine ähnliche Bewegungssteuerung wie bei Kinect für Xbox 360 denkbar. Nintendo-Chef Satoru Iwata fügte hinzu, dass es aus technischer Sicht möglich sei, die Kamera die Position des Spielers erkennen zu lassen. Dadurch könnten Spiele allein mit dem Körper gezockt werden. Wii Fit hingegen ließe sich – sofern Nintendo die Idee umsetzt – nur mit Controller-Kamera und Balance-Board spielen.

Henrike meint:

„Ohne Frage scheint uns mit der Wii U die eine oder andere Technik-Überraschung zu erwarten, wenn die Körpersteuerung laut Miyamoto auch ermöglicht wird, erwarten uns ganz neue Spielmöglichkeiten, auch abseits von Wii Fit. Allerdings lohnt sich auch ein Seitenblick auf die Xbox360: Dort ist eine Körpersteuerung schon seit einem Jahr erhältlich, an richtigen Kracher-Titeln, die die Anschaffung lohnenswert machen würden, fehlt es aber bis heute.“

MELDUNG # 3:
DIE Wii U ÜBERZEUGT AUCH VIELSPIELER

Satoru Iwata, Chef von Nintendo, ist der Ansicht, dass auch Vielspieler mit der Wii U etwas anfangen können. Gegenüber einer europäischen Webseite sagte Iwata, dass der aktuellen Wii der Ruf als Konsole für Gelegenheitszocker vor allem deswegen vorauseile, weil sie keine HD-Auflösungen unterstütze. „Einer der Hauptgründe dafür, dass ‚Core‘ und ‚Casual‘ heute existieren, ist die fehlende HD-Unterstützung bei der Wii“, so Iwata. Mit der Wii U wolle man einen anderen Weg gehen und auch Intensivspieler überzeugen. „Die Hürde, die diese zwei Genres trennt, gibt es nur in den Köpfen der Spieler“, ergänzte Iwata. In einem Trailer stellte man Actionspiele wie **Darksiders 2**, **Assassin’s Creed** und **Dirt 3** vor, einen Erscheinungstermin für die Wii U gibt es aber bis dato noch nicht.

Christoph meint:

*„Ob die Wii U tatsächlich den harten Kern der Zocker anspricht, muss sich erst noch herausstellen. Ich drücke Nintendo die Daumen, dass sie es schaffen, das Vertrauen verloren gegangener Kunden zurückzuerlangen! Dazu braucht Nintendo aber einen langen Atem, denn mit gut gemeinten, aber letztlich schwach umgesetzten Actionspielen wie **Disaster: Day of Crisis** lässt sich im Kampf gegen **GTA** und Co. kein Blumentopf gewinnen.“*

BOTSCHAFTERPROGRAMM

3DS Was taugen die Gratis-Games, die 3DS-Frühkäufer geschenkt bekommen?

Seit dem 01. September stehen zehn Spiele, die ursprünglich für das Nintendo Entertainment System veröffentlicht wurden, zum kostenlosen Herunterladen im eShop bereit. Unter den Gratis-Games befinden sich Klassiker wie **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda**, **Metroid**, **Zelda II: The Adventure of Lin**k, aber auch unbekanntere Spiele der zweiten Güteklasse, beispielsweise **Wrecking Crew** oder **NES Open Tournament Golf**. So kommt ihr an die Spiele heran:

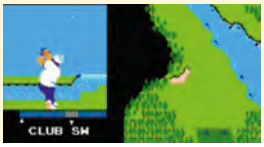
1. Wählt im 3DS-Hauptmenü das eShop-Symbol aus.
2. Klickt nach links auf die Option „Einstellungen und mehr".
3. Wählt dort „Heruntergeladene Titel" aus.
4. Jetzt könnt ihr die zehn einzelnen Spiele auswählen und herunterladen.
5. Sie erscheinen anschließend im Hauptmenü der Konsole.

Platz 10: Balloon Fight mag zwar bei seiner Erstveröffentlichung eine große Nummer gewesen sein – doch das ist mittlerweile lange her! Es ist allenfalls für Nostalgiker empfehlenswert, sonst für niemanden mehr.
URTEIL: Mangelhaft

Platz 9: Ice Climber hat zwar zwei überaus sympathische Hauptdarsteller, ansonsten aber nicht viel zu bieten. Es ist ein kurzweiliges, unterhaltsames Spiel für Rekordjäger, das aber nicht sonderlich lange motiviert.
URTEIL: Mangelhaft

Platz 8: Wrecking Crew macht im Jahre 2011 nicht mehr allzu viel Spaß. Es ist zwar eines der ersten Spiele mit Mario in der Hauptrolle, spielerisch aber recht dünn. Auch technisch macht es kaum etwas her.
URTEIL: Ausreichend

Platz 7: NES Open Tournament Golf war früher schon nicht allzu populär – doch heute ist die Golfsimulation kaum noch spielbar. Das liegt insbesondere an der unübersichtlichen Darstellung und der Dudelmusik.
URTEIL: Ausreichend



Platz 6: Donkey Kong Jr. mag zwar ein nettes Spiel für zwischendurch sein, aber sonderlich motivierend ist es nicht, mit dem Junior-Affen von Palme zu Palme zu hangeln. Das hohe Alter merkt man dem Titel deutlich an.
URTEIL: Ausreichend

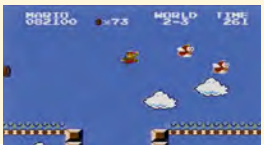
Platz 5 Mario & Yoshi spielt sich so ähnlich wie **Dr. Mario**. Man stapelt von oben herabfallende Symbole so, dass sie sich auflösen. Allerdings gibt es deutlich bessere Knobelspiele – etwa den Klassiker **Tetris**!
URTEIL: Befriedigend

Platz 4: Zelda II: Adventure of Link ist für Zocker von heute dermaßen anspruchsvoll, dass es kaum noch empfehlenswert ist. Ständig verläuft man sich, oft verliert man ein Leben – das kostet Nerven!
URTEIL: Befriedigend

Platz 3: The Legend of Zelda gehört zweifellos zu den NES-Spielen, die man gespielt haben muss – aber eher aus nostalgischen Gründen. Denn so richtig spritzig ist das **Zelda**-Seriendebüt nicht mehr. Aber es ist Kult!
URTEIL: Befriedigend

Platz 2: Metroid hat das Action-Adventure-Genre gewaltig verändert. Die 8-Bit-Perle punktete mit immens hohem Umfang, guter Atmosphäre und präziser Steuerung. Das Spiel ist aber extrem anspruchsvoll!
URTEIL: Gut

Platz 1: Super Mario Bros. ist auch heute noch – trotz antiquierter Grafik und piepsiger Soundeffekte – ein brillantes Jump & Run. Man muss aber der 8-Bit-Präsentation etwas abgewinnnen können.
URTEIL: Sehr gut



FRAGEN & ANTWORTEN

Wer hat Zugriff auf die zehn kostenlosen Spiele?
Jeder, der sich den Nintendo 3DS vor der Preissenkung am 12. August 2011 zugelegt hat und mindestens einmal während dieser Zeit den eShop besucht hat!

Was ist, wenn ich mir den 3DS als Frühkäufer angeschafft, aber den eShop noch nicht besucht habe?
Diesen Kunden will Nintendo ermöglichen, den Kaufbeleg einzuschicken, damit die Firma den frühen 3DS-Kauf anerkennt. Details folgen noch.

Welche Spiele gibt es kostenlos?
Seit 1. September sind zehn Klassiker verfügbar, die ursprünglich für das Nintendo Entertainment System veröffentlicht wurden. Im Einzelnen sind dies **Super Mario Bros.**, **Metroid**, **Mario & Yoshi**, **The Legend of Zelda**, **Zelda II: The Adventure of Link**, **Ice Climber**, **Wrecking Crew**, **NES Open Tournament Golf**, **Donkey Kong Jr.** und **Balloon Fight**. Zudem werden Ende des Jahres noch zehn Game-Boy-Advance-Spiele zum Download bereitstehen. Bestätigt wurden schon **Kirby and the Amazing Mirror**, **Mario Kart: Super Circuit**, **Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4**, **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3**, **WarioWare: Minigame Mania!** und **Mario vs. Donkey Kong**.

Gibt es Wissenswertes zu den NES-Spielen?
Ja: Durch gleichzeitiges Gedrückthalten der linken und rechten Schultertaste könnt ihr bestimmen, ob ihr den ersten oder den zweiten angesteckten NES-Controller simuliert. Das ist beispielsweise für den Zweispielermodus von **Super Mario Bros.** recht nützlich.

Wie komme ich an die zehn NES-Spiele heran?
Folgt dazu der oben abgedruckten Schritt-für-Schritt-Anleitung.

N-ZONE AUF DER GAMESCOM

Text | Christoph Kraus

Was für eine Wahnsinnsmesse: Super Mario hat Köln gerockt, Link ebenso – und dann gab's auch noch euch Leser! Wir berichten zusammenfassend über DAS Event 2011!

Diese Bilder hat Christoph mit dem 3DS aufgenommen. Seine Konsole war immer im StreetPass-Betrieb, um sich mit Lesern zu vernetzen.

Auch Charles Martinet, der Mario seine Stimme leiht, ließ sich auf der Gamescom blicken und war gut gelaunt. Rechts im Bild: Björn Baranski, Lead Tester bei Ubisoft.

Wie geht es einem Spieleredakteur nach der Gamescom? Fakt ist: Er ist nicht unbedingt ausgeruhter als vorher. Angesichts der weiten Distanzen, die er zurücklegen musste, um beispielsweise von einem Pressetermin im Fachbesucherbereich zu einem Lesertreffen in Halle 8 zu gelangen, hat er mit hoher Wahrscheinlichkeit einige Blasen an den Füßen. Seine Augen und Ohren sind überanstrengt und sehnen sich nach einer ruhigen Umgebung ganz ohne Blitzeffekte, lautes Grundrauschen und wuchtige Basstöne. Aber gewiss ist auch: Viele schöne Erinnerungen an eine Wahnsinnsmesse voller Action und Spaß bleiben – und ein gewisses Maß an Stress gehört einfach dazu!

Prima Klima

Zuerst möchten wir euch mit nackten Zahlen langwei… ähem, versorgen: Mit 275.000 Besuchern – das entsprach einem kräftigen Plus von 19.000 Gästen im Vergleich zum Vorjahr – ist die Gamescom weiterhin höchst erfolgreich. 21.400 Fachbesucher waren dabei, im Vorjahr hatte es ungefähr 2.000 Leute weniger nach Köln verschlagen. Der große Publikumsansturm hatte aber heuer unangenehme Folgen: Aufgrund von Sicherheitsbedenken seitens der Messeleitung waren die Kassen am Samstag für einige Stunden geschlossen. Die Leute wurden gebeten, am nächsten Tag wiederzukommen – dafür gab's immerhin ein kurzfristig arrangiertes „Gamescom light"-Programm auf dem Vorplatz des Geländes. Auch Mineralwasserflaschen und Coladosen wurden kostenlos verteilt – angesichts der Temperaturen von mehr als 30 Grad war das eine willkommene Erfrischung. Man muss den Verantwortlichen ein gutes Gespür für ein angenehmes Klima in den Messehallen attestieren: Trotz stickig-heißer Außentemperaturen herrschten drinnen stets kühle Temperaturen.

Messe ohne Weltpremieren

Aber lohnte sich der Rundgang über Europas größte Videospielmesse für Nintendo-Fans überhaupt? Jein. Auf der einen Seite zeigte der **Mario**-Konzern keinerlei Neuigkeiten – die in Köln präsentierten Spiele mit Kirby, Link und Co. konnten Fachbesucher allesamt schon auf der E3-Messe anspielen. Das war früher anders: 2006 führte Nintendo die beiden Wii-Spiele **Mario Strikers Charged Football** und **Battalion Wars 2** sogar als Weltpremiere in Deutschland vor. Auf der anderen Seite konnte der überwiegende Anteil der Leserschaft selbstverständlich nicht in Los Angeles dabei sein. Für sie war die Gamescom also die erste Messe, wo sie **Zelda: Skyward Sword**, **Mario Kart 7** und die übrigen Herbst-Hits selbst anspielen konnten. Auch die zahlreichen Aktionen auf der Bühne des Nintendo-Stands kamen gut an, etwa die Autogrammstunden mit Charles Martinet, dem Synchronsprecher von Super Mario.

Entrüstung nach Fernsehbeitrag

Einen großen – wenn man die Angelegenheit denn so nennen mag – Skandal gab es auf der sonst erfolgreichen Gamescom dennoch: Das TV-Magazin **Explosiv** ist normalerweise zwar nicht unbedingt für intellektuell anspruchsvolle Beiträge bekannt (obwohl unser Redaktionsleiter Thorsten Küchler jüngst darin spektakuläre Wii-Unfälle kommentierte). Doch was die Redakteure wenige Tage nach der Gamescom über die Mattscheibe flimmern ließen, verschlug selbst uns die Sprache. Die Reporter versuchten im Beitrag, den typischen Videospieler zu charakterisieren. Dabei bedienten sie sich kräftig gängiger Klischees. Nach Ansicht der RTL-**Explosiv**-Redakteure stinkt Otto Normalzocker, legt keinen Wert auf sein Äußeres, rasiert sich nicht, findet im Leben keine Frau, trinkt schon morgens um 9 Uhr Bier, läuft mit ulkigen Hüten, schlabbrigen T-

BÄM! Der Computec Games Award

UND ES HAT BÄM! GEMACHT!

Zum wiederholten Mal wurden während der Gamescom in Köln die BÄM! Awards verliehen. In elf Kategorien ehrte man damit Spiele und Hardware. In der Jury saßen nicht etwa wir Redakteure, sondern ihr, liebe Leser. Denn BÄM! Der Computec Games Award ist ein Publikumspreis, über den ihr auf der BÄM!-Webseite abstimmen konntet. Wer mit dem begehrten Award ausgezeichnet wurde, entnehmt ihr der unten stehenden Tabelle. Glückwunsch von der N-ZONE-Redaktion vor allem an Nintendo – zwei Awards sind eine wahre Glanzleistung!

Info: www.bamaward.de

RUBRIK	SIEGER
Adrenalin	Assassin's Creed: Brotherhood
Intelligenz	Portal 2
Teamgeist	Call of Duty: Black Ops
Weltenbummler	World of Warcraft: Cataclysm
Online-/Social-Game	Die Siedler Online
Hardware & Zubehör	Kinect für Xbox 360
Most Wanted: PC	Battlefield 3
Most Wanted: PlayStation 3	Battlefield 3
Most Wanted: Wii	The Legend of Zelda: Skyward Sword
Most Wanted: Xbox 360	Assassin's Creed: Revelations
Most Wanted: Mobile/Handheld	Super Mario 3D Land

Shirts und Waffen-Attrappen herum und sitzt den ganzen Tag zum Zocken in einem dunklen Zimmer. Zu allem Überfluss kommentierte im Video auch noch eine Studentin namens Laura Da Silva einen zufällig ausgewählten Gamer und machte diesen reichlich lächerlich. Nach Ausstrahlung des Beitrags entrüsteten sich die Zocker und kritisierten die zweifelhaften Recherche-Methoden des Boulevardmagazins. RTL entschuldigte sich mittlerweile dafür, Gefühle verletzt zu haben – sowohl im Internet als auch in der Sendung.

Leser, Leser, Leser!

Unvergessen bleiben dem Verfasser dieser Zeilen aber vor allem die zahlreichen Begegnungen mit Lesern an den verrücktesten Orten. Christoph erinnert sich beispielsweise gerne an Maria und Christian, die ihm auf der Fahrt zum Messelände Köln-Deutz ein paar Happen ihres Salami-Snacks überließen. Oder an „Spielerforum"-Veteran Tobias Ihme, der ihm stolz seine Gamescom-Geschenke zeigte. Oder an den frommen Brauerei-Mitarbeiter, der ihm erzählte, dass er regelmäßig N-ZONE liest und jeden Mittag die heilige Messe unterhalb der Domplatte mitfeiert. Oder an Marc, der ihm auf dem Stand Links Lied der Zeit auf der Okarina vorspielte. Ihr merkt schon: Die Begegnungen waren äußerst vielfältig. Und gerade deswegen lieben wir die Gamescom – weil man dort Menschen trifft, die alle ganz unterschiedlich sind. Trotzdem eint uns die Begeisterung, mit der wir alle die bunten Nintendo-Welten erkunden. Wir sehen uns im nächsten Jahr wieder!

Spiel mir das Lied der Zeit: Marc Pause aus Wiehl beeindruckte Christoph am N-ZONE-Stand mit einem flotten Solostück auf seiner Okarina.

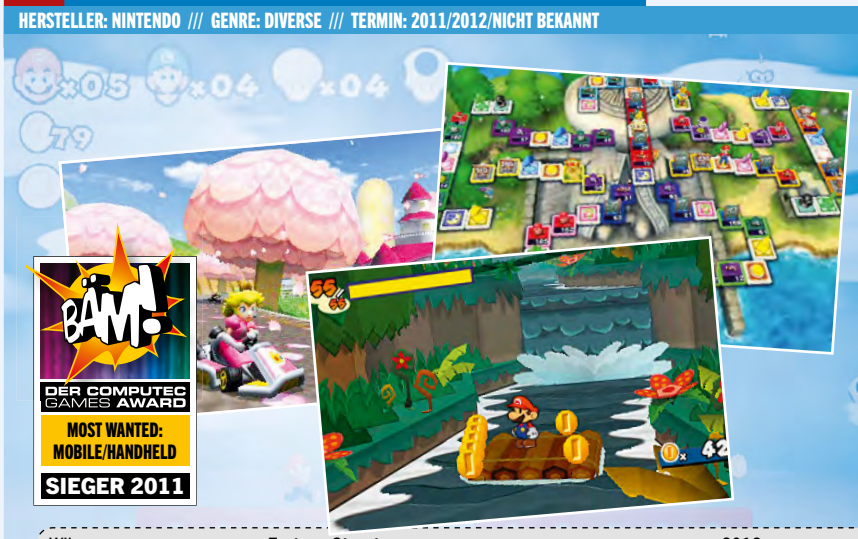
Diese Mädels zogen mit ihrer extravaganten Verkleidung die Blicke auf sich.

Mario, bist du's? Cosplayer liefen zuhauf über die Gamescom – so mancher ganz stilecht als Klempner, inklusive des obligatorischen Handwerkerutensils.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/2012/NICHT BEKANNT



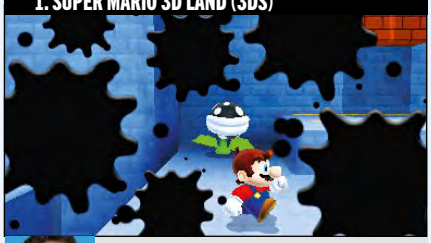
BAM! DER COMPUTEC GAMES AWARD – MOST WANTED: MOBILE/HANDHELD – SIEGER 2011

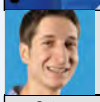
Mario muss es richten: Neben der aktuellen Preissenkung wird der Release von **Super Mario** und **Mario Kart** für den 3DS die Verkaufszahlen des Handhelds noch in diesem Jahr ordentlich ankurbeln. Und auch auf der Wii präsentiert sich Mario von seiner besten Seite: Wir haben Marios und Sonics nächstes Olympia-Spiel gezockt und waren sehr angetan – vor allem die auf der Gamescom vorgestellte Disziplin Fußball hat uns richtig viel Spaß gemacht!

Wii	**Fortune Street**	2012	Geschicklichkeit
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 7**	Dezember 2011	Rennspiel
Wii	**Mario Party 9**	2012	Geschicklichkeit
Wii/3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	Nov. (Wii), 2012 (3DS)	Sport
3DS	**Paper Mario**	Nicht bekannt	Rollenspiel
3DS	**Super Mario 3D Land**	November 2011	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. SUPER MARIO 3D LAND (3DS)





Nach einer ausführlichen Spiel-Session stand das Messe-Highlight der Redaktion fest: das neue **Super Mario** für den 3DS!

2 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	November 2011

2. MARIO KART 7 (3DS)

1 ▼		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Dezember 2011

3. MARIO & SONIC BEI DEN OLMYPISCHEN ... (Wii)

- ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Sega	TERMIN	November

4. KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE (Wii U)

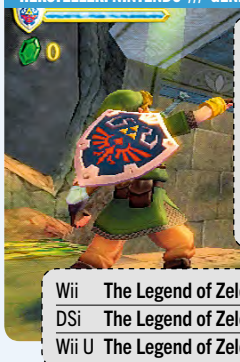
5 ▲		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2012

5. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)

4 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	18. November

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011



Neue Spieleindrücke zu **Skyward Sword**, das hierzulande am 18. November erscheinen wird, konnten wir auf der Gamescom leider nicht sammeln – die spielbare Fassung entsprach der von uns bereits auf der E3-Messe ausgiebig gezockten Demo. Die Wartezeit auf das Wii-**Zelda** versüßt uns Nintendo im September übrigens mit dem kostenlosen Download des GBA-Hits **Four Swords** im DSiWare-Kanal und eShop!

BAM! DER COMPUTEC GAMES AWARD – MOST WANTED: Wii – SIEGER 2011

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	18. November 2011	Action-Adventure
DSi	**The Legend of Zelda: Four Swords**	September 2011	Action-Adventure
Wii U	**The Legend of Zelda**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe gab es noch keine Ankündigung seitens Nintendo für ein neues **Pokémon**-Spiel – und trotzdem sehnen sich die N-ZONE-Leser nach einem neuen Teil! Wir gehen davon aus, dass Nintendo demnächst einen Nachfolger für **Schwarz/Weiß** für den 3DS ankündigen wird. Von den weniger populären Ablegern der Reihe – etwa für WiiWare – gibt's derzeit ebenfalls nichts Neues zu verkünden. Abwarten und Augen offen halten lautet die Devise!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2012

Auch in diesem Monat ist die Fortsetzung des GameCube-Hits ganz vorne mit dabei. Kein Wunder: Wir haben **Luigi's Mansion 2** auf der Gamescom erneut gedaddelt und konnten uns kaum mehr vom 3DS losreißen. Auf das Comeback von Marios Brüderchen können wir uns richtig freuen!

5 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2012

In Hinblick auf die Grafik hat uns das Comeback des Kids voll überzeugt, an der Steuerung hingegen muss unserer Meinung nach noch etwas gefeilt werden. Nichtsdestotrotz fahren die N-ZONE-Leser drauf ab, was in einem beachtlichen fünften Platz der aktuellen Most-Wanted-Charts resultiert.

6 KIRBY

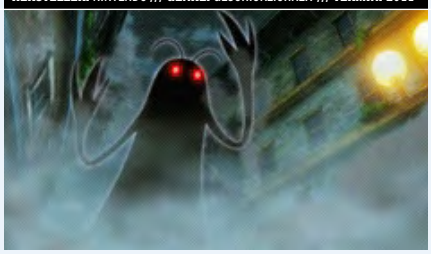
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 28. OKTOBER/DEZEMBER

Bereits jetzt im September erscheint in den USA ein neues **Kirby**-Game für den DS; **Kirby Adventure Wii** wird im Oktober folgen. Für Europa gibt es derzeit noch keinen offiziellen Termin, aber wir sind guter Dinge, dass auch wir bald die neuen Spiele mit der pinkfarbenen Knutschkugel zocken dürfen.

Wii	**Kirby's Adventure Wii**	Dezember 2011	Jump & Run
DS	**Kirby Mass Attack**	28. Oktober 2011	Jump & Run

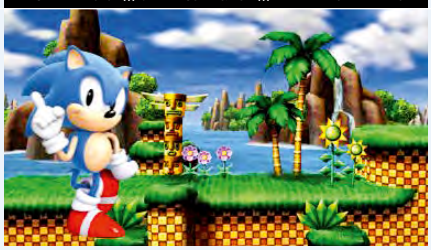
7 PROFESSOR LAYTON (DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2011



8 SONIC GENERATIONS (3DS)

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** NOVEMBER 2011

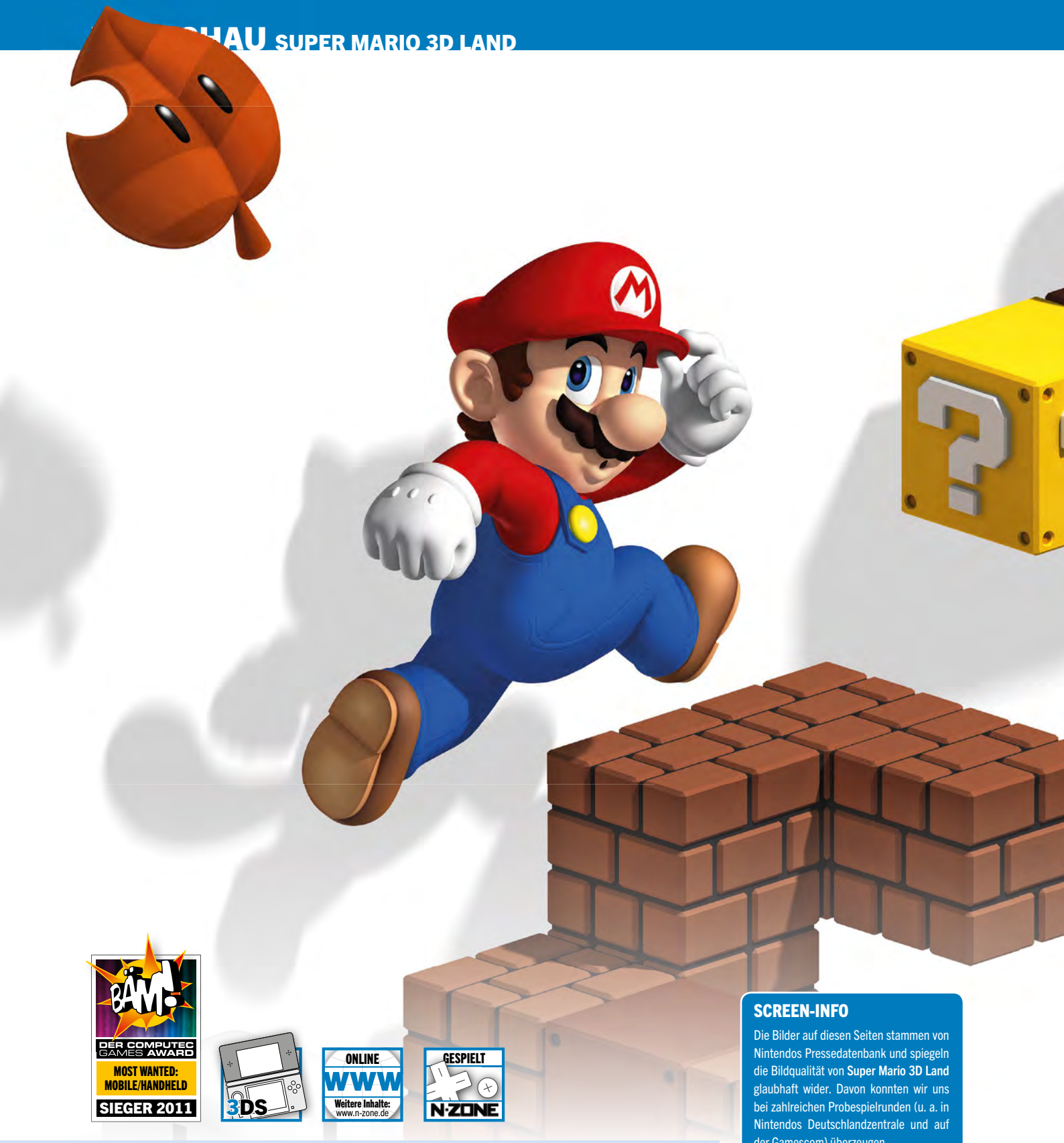


9 RESIDENT EVIL REV. (3DS)

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEK.

10 SKYLANDERS: SPYRO'S ... (Wii)

HERSTELLER: ACTIVISION /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 14. OKTOBER



BAM! DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED: MOBILE/HANDHELD SIEGER 2011

3DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Nintendos Pressedatenbank und spiegeln die Bildqualität von **Super Mario 3D Land** glaubhaft wider. Davon konnten wir uns bei zahlreichen Probespielrunden (u. a. in Nintendos Deutschlandzentrale und auf der Gamescom) überzeugen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** November 2011

SUPER MARIO 3D LAND

Text | Christoph Kraus

Er schleicht, rennt und hüpft durchs Pilzkönigreich – und diesmal flattert Mario sogar als Marderhund durch die Lüfte! N-ZONE befasst sich intensiv mit dem Comeback des Nintendo-Superstars.

DIE BESTEN MINI-MARIOS

In diesem Artikel küren wir die insgesamt sechs besten Super Mario-Hüpfspiele, die es für tragbare Nintendo-Konsolen gibt. Klassiker wie Yoshi's Island oder Wario Land gehören zwar zu den besten Spielen ihres Genres, allerdings sind es keine reinen Jump & Runs mit Mario. Daher haben wir sie in dieser Auflistung nicht berücksichtigt. Den sechsten Platz belegt Super Mario Bros. 2.

Platz 6:

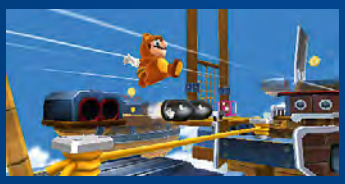
SUPER MARIO BROS. 2: SUPER MARIO ADVANCE

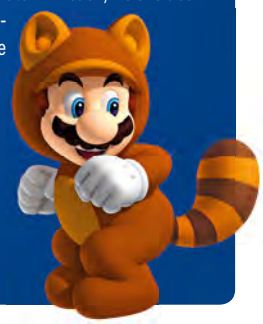
Das zweite **Super Mario Bros.**-Abenteuer erschien in Japan ursprünglich unter dem Titel **Doki Doki Panic**. Die Nintendo-Mitarbeiter bemerkten schon bald, dass Mario bei den Fans unglaublich beliebt ist. Also wollten sie so schnell wie möglich ein neues Spiel mit dem Kult-Klempner herausbringen – doch es hätte lange gedauert, eines zu entwickeln. Daher ersetzte man kurzerhand die Figuren des Jump & Runs **Doki Doki Panic** durch Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Toad – so war **Super Mario Bros. 2** geboren! Die Game-Boy-Advance-Version beinhaltet zusätzlich zum Hauptabenteuer noch einen gut gelungenen Mehrspielermodus.

WASCHBÄR-WIRRWARR

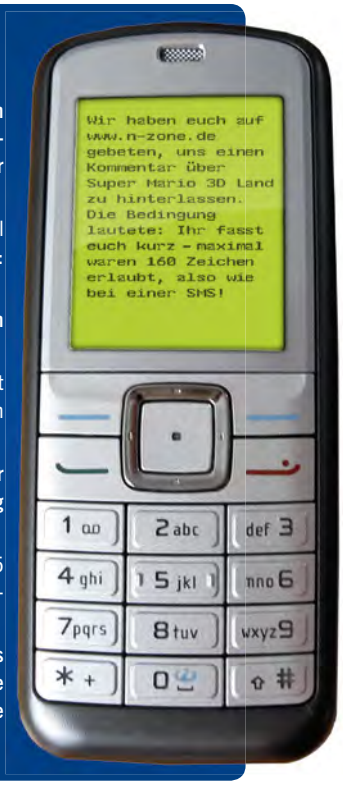
Verwandelt sich Mario auf dem Nintendo 3DS wirklich in einen Waschbären? Nein! N-ZONE klärt die Missverständnisse auf.

Auf nahezu allen Fan-Blogs und Webseiten ist zu lesen, dass sich der Hauptdarsteller von **Super Mario 3D Land** auf Knopfdruck in einen Waschbären verwandeln kann. Selbst die N-ZONE behauptete dies in früheren Ausgaben. Das müssen wir berichtigen: Zwar wird die Tierart, die Mario in seinem neuesten Abenteuer verkörpert, oftmals „sibirischer Waschbär" genannt, der Kult-Klempner mimt dort aber einen sogenannten Marderhund (für alle, die es ganz genau wissen wollen: die lateinische Bezeichnung für diese Tierart lautet „Nyctereutes procyonoides"). Dabei handelt es sich um ein Säugetier, das vorrangig in Russland und Japan beheimatet ist. Da der Marderhund einem Waschbär verblüffend ähnlich sieht, entschied man sich im Westen, Tanuki-Mario nach einem Tier zu benennen, das hier mehr Menschen geläufig ist. In der Retro-Rubrik verraten wir euch, welche übersinnlichen Fähigkeiten Asiaten dem Tanuki zuschreiben. Blättert dazu auf Seite 74, um mehr über die wundersame Tierart zu erfahren.





160 ZEICHEN FÜR EURE MEINUNG



Mario ist immer wieder ein Highlight im Leben und wird mich vermutlich auch noch in 80 Jahren reizen, wenn Miyamoto schon nicht mehr das Sagen haben dürfte.

Es wird bestimmt wieder ein supertolles Spiel mit hohem Suchtfaktor, bei dem man denkt: „Zum Glück habe ich mir den 3DS zugelegt!"

Ich hab es auf der Gamescom ausprobiert. Ich finde, Mario läuft viel zu langsam.

Man muss jetzt auch den Y-Knopf gedrückt halten, um schneller zu laufen – wie bei den 2D-Teilen eben üblich.

Es ist zwar im Grunde immer dasselbe, aber auf diesem hohen Niveau kann das ruhig so bleiben.

Mir sind 60, 70 lineare Levels lieber als 15 nichtlineare 3D-Levels, wo man auf Sternensuche geht.

Ich finde es gut, dass es immer etwas Neues gibt, sodass es nie langweilig wird. Ein Remake zu Super Mario Land wäre super, aber bitte mit Speichermöglichkeit!

MARIO FÜR ALLE!

Früher wurden Japaner immer bevorzugt, wenn es um die Veröffentlichung neuer Nintendo-Spiele ging. Und heute?

Während der Nintendo-64-Ära war es so, dass Europäer stets im Nachteil waren: Die PAL-Versionen von **Super Mario 64** und Co. liefen mit geringerer Spielgeschwindigkeit, trugen teils dicke schwarze Balken am oberen und unteren Bildschirmrand – und meistens trafen sie erst mit gehöriger Verspätung auf unserem Kontinent ein! All das hat sich mittlerweile geändert. Man merkt dies auch bei **Super Mario 3D Land**: Das Jump & Run, in dem sich Mario in einen Tanuki (siehe Kasten oben) verwandeln kann, erscheint überall auf der Welt im selben Monat, nämlich im November. Ihr könnt euch übrigens schon mal darauf einstellen, dass die Herbstmonate recht teuer werden: Am 18. November kommt **The Legend of Zelda: Skyward Sword** in den Handel, im Dezember folgt schließlich **Mario Kart 7**.

Platz 5:

SUPER MARIO LAND

Dieser Game-Boy-Klassiker beweist eindrucksvoll, wie man ein zünftiges Jump & Run trotz geringer Leistungsressourcen der Konsole gut inszenieren kann. **Super Mario Land** ist übersichtlich geraten, spielt sich gut und bietet ein großes Maß an Abwechslung. Die Tatsache, dass es sogar Unterwasser- und Über-den-Wolken-Levels gibt, in denen Mario seine Gegner beschießt, macht das Schwarz-Weiß-Jump&Run ebenfalls interessant. Das Spiel ist seit wenigen Wochen auch zum Preis von vier Euro im eShop des Nintendo 3DS verfügbar.

WAS UNS AN SUPER MARIO 3D LAND GEWALTIG NERVT …

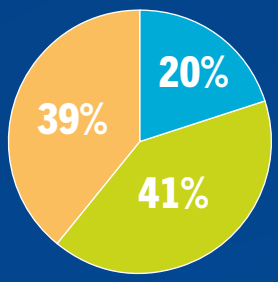
WIR FÜHLEN UNS BEENGT.

Das neue **Mario**-Jump&Run kehrt zu den Wurzeln der Serie zurück: Man erkundet darin keine komplexe Welt wie in **Super Mario 64** oder **Super Mario Sunshine**. Stattdessen rennt und hüpft man durch abgesteckte Areale, die oftmals nur aus einer Bodenplatte, ein paar Münzen und einer Warp-Röhre bestehen (siehe Bild unten links). In früheren **Super Mario**-Spielen hatten die Spieler viel mehr Möglichkeiten, die Levels zu erkunden. Im 64-Bit-Auftritt des Kult-Klempners konnte der Spieler sogar frei bestimmen, in welcher Reihenfolge er sich die 120 verborgenen Powersterne schnappt (siehe Bild rechts). Einen solch enorm hohen Grad an spielerischer Freiheit gibt es jetzt nicht mehr. Die Levels sind viel zu kompakt!

UND SO SEHT IHR DAS!

Welche Art, Super Mario zu spielen, ist euch am liebsten?

Klassisch von links nach rechts laufen (wie bei **Super Mario World**)	**20%**
Die ganze Welt erkunden (wie bei **Super Mario 64**)	**41%**
Eine Mischung aus beidem (wie bei **Super Mario 3D Land**)	**39%**



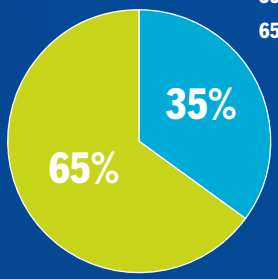
DIE LEVELS SIND VIEL ZU LINEAR.

Zahlreiche Nintendo-Fans haben es geliebt, alle Ecken der Isla Delfino (Marios Inseldomizil auf dem GameCube) zu erkunden und die Kurse auf dem Nintendo 64 zu bereisen (etwa die Wilde Wasserwerft, Big Boos Burg oder Wummps Wuchtwall). Anfangs wirkten all diese Kurse zwar immens weitläufig und man konnte sich kaum vorstellen, sich einmal gut dort zurechtzufinden, doch mit zunehmender Spielzeit fanden sich die Fans immer besser in den Welten zurecht. Schließlich waren sie logisch aufgebaut, verfügten über wiedererkennbare Bauwerke und es machte großen Spaß, überall sämtliche versteckte Insignien zu finden. Von dieser einstigen Komplexität ist in **Super Mario 3D Land** nicht mehr allzu viel übrig: Die Levels, die wir auf dem 3DS anzockten, waren linear aufgebaut und erinnerten eher an eine dreidimensionale Variante der alten **Super Mario Bros.**-Spiele, wo man lediglich nach links und rechts laufen konnte. Das ist zwar gewiss so von den Machern gewollt – aber wir hätten uns mehr Erkundungsmöglichkeiten innerhalb der Levels gewünscht.

UND SO SEHT IHR DAS!

Macht es euch etwas aus, wenn der Weg zum Level-Ausgang strikt vorgegeben ist?

Ja	**35%**
Nein	**65%**



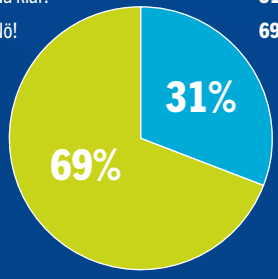
DAS GEWISSE ETWAS FEHLT.

Es ist nicht so, dass wir davon ausgehen, **Super Mario 3D Land** könnte den Erwartungen nicht gerecht werden. Nein, nein! Das Jump & Run für den Nintendo 3DS wird mit hoher Wahrscheinlichkeit sogar richtig gut, jedenfalls wenn man herkömmliche Jump & Runs als Maßstab nimmt. Es wirkt jedoch so, als hätten sich Shigeru Miyamoto und seine Entwicklerkollegen in kurzer Zeit so viele **Super Mario**-Spiele ausgedacht, dass ihnen mittlerweile die Ideen ausgegangen sind. Hier ein Tanuki-Kostüm, dort eine Warp-Röhre – all das mag zwar ins Universum der Serie passen, aber allzu innovativ sind die Zutaten, aus denen **Super Mario 3D Land** gemacht ist, gewiss nicht. Wir sind uns dennoch sicher, dass der neue 3DS-Hüpfer hohe Wertungen einfahren wird. Ob uns das Spiel bis in alle Ewigkeit im Gedächtnis bleiben wird, ist allerdings nicht zu erwarten.

UND SO SEHT IHR DAS!

Braucht ein Super-Mario-Spiel unbedingt ein ganz neues Spielelement?

Na klar!	**31%**
Nö!	**69%**



SCHON WIEDER BOWSER!

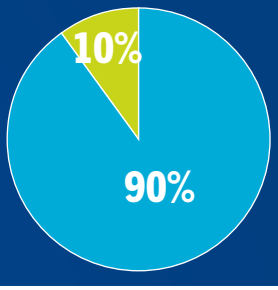
Bitte nicht falsch verstehen: Wir lieben den Echsenkönig Bowser, weil er der missmutigste, dümmste, größte, ausdauerndste und furchteinflößendste Gegner des ganzen Pilzkönigreichs ist. Aber wir sind es mittlerweile leid, uns dauernd mit ihm anzulegen, zumal er in den **Mario**-Jump&Runs nie die Chance hat, über seine Rolle als Fiesling hinauszuwachsen. Gerne würden wir es sehen, wenn Bowser einmal andere Charakterzüge zeigen könnte. Beispielsweise war er in den Rollenspielen **Paper Mario** und **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** ein bisschen sympathisch und witzig – diese Eigenschaften kann er in den Hüpfspielen nie darstellen. Dort ist er einfach nur die Echse fürs Grobe, die nichts anderes im Sinn hat, als Prinzessin Peach zu stibitzen. Was er mit ihr vorhat, entzieht sich übrigens unserer Kenntnis.

UND SO SEHT IHR DAS!

Bowser ist in Super Mario 3D Land wieder dabei. Das findet ihr ...

... spitze! **90%**

... sch..., äh, nicht so toll! **10%**



MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Nostalgie statt Neuerungen“

Ich mache aus meiner Meinung keinen Hehl: **Super Mario 3D Land** bietet zwar gute Ansätze, aber ob auch die Feinabstimmung des Jump & Runs gelingt, das muss sich erst noch zeigen. Mir persönlich sind die einzelnen Levels zu klein, die Aufgaben zu simpel und der Grad an Linearität ist zu hoch. **Super Mario 3D Land** ist wohl bewusst als klassische Serien-Episode konzipiert, bei der es genügt, von links nach rechts zu laufen und am Ende die Zielflagge zu hissen. Die Tiefeneffekte sind reines Beiwerk. Das erklärt auch, weshalb die Entwickler zu den Ursprüngen der Reihe zurückkehren: Statt einer Energieanzeige schrumpft Mario jetzt, sobald ihn ein Gegner berührt. Das weckt nostalgische Gefühle – aber eine Innovation ist dies ganz sicher nicht.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Der Super-Klempner muss mich noch überzeugen.“

Es ist ein vollwertiges **Super Mario**-Abenteuer, das ist gut. Es ist zum Mitnehmen, das ist auch gut. Es ist ein weiterer potenzieller Top-Titel für den 3DS, das ist ebenfalls gut. Trotzdem kann ich mich mit **Super Mario 3D Land** noch nicht so ganz anfreunden. Die Stages sind mir zu schlauchartig, von einer Story ist mir zu wenig bekannt und das Leveldesign halte ich für einen klaren Rückschritt: Grüne Wiesen, Blöcke und Gumbas? Das ist mir zu wenig! Wo sind die Neuerungen? Ausgefallene und unbekannte Gegnertypen, neue Verwandlungen und eine Oberwelt, die zum Entdecken einlädt? Auf jeden Fall erwartet uns ein überdurchschnittliches 3DS-Spiel, aber für mich fühlt sich das alles noch nicht richtig an.

WERTUNGSTENDENZ I 7 VON 10

Platz 4:

NEW SUPER MARIO BROS.

Die Aufmachung von **New Super Mario Bros.**? Sie erinnert an die ursprüngliche Trilogie der Serie fürs Nintendo Entertainment System! Der Spielablauf? Auch er lässt Erinnerungen an die 8-Bit-Klassiker wach werden! Die Steuerung? Sie könnte eingängiger kaum sein! Wir fassen also zusammen: Marios DS-Debüt als Jump&Run-Held ist nostalgisch – aber gleichzeitig kommen moderne Polygonmodelle zum Einsatz und auch der berührungsempfindliche DS-Bildschirm wird unterstützt. Nur die Spielzeit von **New Super Mario Bros.** ist kurz: Nach vier Stunden hat man Bowser vom Thron gestürzt!

Platz 3:

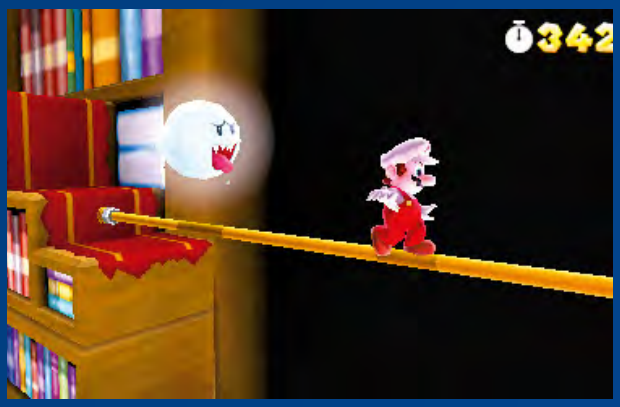
SUPER MARIO BROS. 3: SUPER MARIO ADVANCE 4

Wer sich den Nintendo 3DS vor dem 12. August 2011 zugelegt hat, der kann sich diesen Meilenstein sogar demnächst kostenlos herunterladen. **Super Mario Bros. 3** kam ursprünglich im Herbst 1991 auf den europäischen Markt und wurde zwölf Jahre später für den Game Boy Advance neu aufgelegt. Am Charme des Originals hat sich nichts verändert. Das Tanuki-Kostüm gab es in dieser Serien-Episode sogar zum ersten Mal. Nicht zuletzt durch die kreativen Verwandlungsmöglichkeiten eroberte **Super Mario Bros. 3** die Herzen der Fans im Nu. Das Spiel ist immer noch sehr gut spielbar.

Ihr findet, wir sind eine dauernörgelnde, ewig grantige Redaktion, die nichts anderes im Sinn hat, als **Super Mario 3D Land** schlecht zu reden? Dann blättert doch mal um – wir können auch anders! Auf der nächsten Doppelseite verraten wir euch, warum das neue 3DS-Jump&Run so richtig rockt.

… UND WAS AN SUPER MARIO 3D LAND SO RICHTIG ROCKT

ES GIBT KEINE EXPERIMENTE BEI DER STEUERUNG.
Wir begrüßen es, dass sich **Super Mario 3D Land** ganz traditionell spielt und keine Experimente in puncto Steuerung macht. Sicherlich wäre es für die Entwickler verlockend gewesen, den Kult-Klempner via Touchscreen durchs Pilzkönigreich zu steuern oder ihn die Stampfattacke per Mikrofon ausführen zu lassen – nicht weil es sinnvoll ist, sondern weil es die Technik erlaubt hätte. Stattdessen nutzt Nintendo die Möglichkeiten des Nintendo 3DS ganz behutsam – etwa für dezente Kameraschwenks, indem man die Konsole bewegt. Dass Mario jetzt aber mit dem Schiebepad durch die Welten geschleust wird, ist kein Nachteil, sondern sorgt für ein überaus präzises Spielerlebnis. Übrigens: Es ist völlig unerheblich, ob ihr A oder B beziehungsweise X oder Y drückt – die jeweiligen Tasten lösen dieselbe Aktion aus. Zum Rennen muss man jetzt übrigens einen Knopf gedrückt halten – so wie früher in der 2D-Ära. Manch einer mag sich angesichts dieser Simplizität wundern – aber **Super Mario**-Spiele funktionierten bekanntlich schon immer nach dem Prinzip einer einfachen Steuerung, abgesehen von **Super Mario Sunshine**.



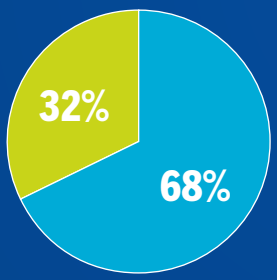
UND SO SEHT IHR DAS!
Was ist euch bei Super-Mario-Spielen wichtig – und was nicht?

	Ist mir wichtig	Ist mir egal	Ist mir völlig unwichtig
eine Oberwelt	69%	30%	1%
viele Verwandlungs-möglichkeiten	66%	32%	2%
alternative spielbare Figuren (etwa Yoshi)	64%	35%	1%
ein Mehrspielermodus	32%	41%	27%
Minispiele	27%	56%	17%
eine Highscore-Tabelle	9%	44%	47%

MARIO IST UND BLEIBT EBEN KULT.
Zweifelt ernsthaft jemand daran, dass **Super Mario 3D Land** keine Top-Wertungen einfahren könnte oder zumindest wenigstens den begehrten N-ZONE-Hitstempel kassiert? Bei aller Kritik aufgrund der linear konstruierten Welten, der kleinen Spielwelt und des simplen Gameplays ist Marios Debüt als 3DS-Hüpfheld immer noch der heißeste Anwärter auf den Titel „Bestes Spiel 2011“. Die Kritiker verkennen nämlich, dass es nicht auf eine ausgefeilte Technik und extravagante Levels ankommt, sondern auf den Spielspaß. Und der wird bei **Super Mario 3D Land** immer noch zur Genüge geboten! Es klingt möglicherweise unbeholfen, so einfach zu argumentieren, aber Shigeru Miyamoto und seine Entwicklerkollegen haben uns noch nie enttäuscht. Und warum sollten sie es ausgerechnet heuer tun? Wir wollten übrigens von euch Lesern wissen, ob ihr euch im neuen Klempner-Jump&Run eine Oberwelt wünscht, wie es sie beispielsweise in **Super Mario Galaxy** gab. Für mehr als zwei Drittel aller Umfrageteilnehmer gehört diese einfach zu einem zünftigen Abenteuer dazu. Da erscheint es geradezu paradox, dass Nintendo bei Marios zweiter Weltall-Invasion auf eine frei erkundbare Oberwelt verzichtete und uns mit einer simplen Landkarte abfertigte.

UND SO SEHT IHR DAS!
Möchtet ihr eine Oberwelt?

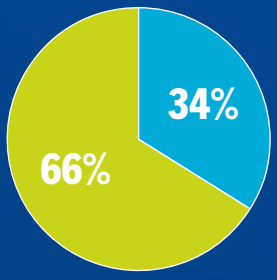
Natürlich, die gehört dazu!	**68%**
Ich brauche sie nicht unbedingt.	**32%**



ES ERWARTEN UNS LEVELS DER EXTRAKLASSE.
Am meisten haben uns an **Super Mario 3D Land** die verrückten Levels beeindruckt. Jedes Areal hat das gewisse Etwas – es verfügt beispielsweise über ein bestimmtes Spielelement, das uns in den Bann zieht. In einem Demo-Abschnitt stürmt das berühmte Nintendo-Maskottchen beispielsweise ein Piratenschiff, in dem es vor herumfliegenden Kugelwillis und lästigen Bob-ombs nur so wimmelt. Das allein ist natürlich kein bisschen sensationell – aber gerade die Tatsache, dass jeder Gegner und jedes Objekt exakt so platziert sind, dass es den Spielfluss fördert, ist den Entwicklern elegant gelungen. Da stimmt einfach alles! Im Übrigen steht die Mehrheit der N-ZONE-Leser offenbar auf frei erkundbare Levels anstatt auf lineare Areale: Ziemlich genau zwei Drittel favorisieren offene Gebiete!

UND SO SEHT IHR DAS!
Erkundet ihr lieber schlauchartige oder offene Welten?

Ich mag's linear.	**34%**
Offene Levels sind viel besser.	**66%**

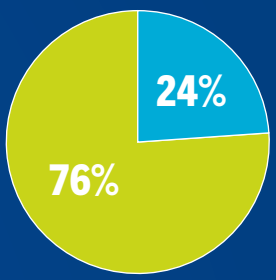


RETRO-SPIELELEMENTE HALTEN SERIENKENNER BEI LAUNE.
Vorbei sind die Zeiten, in denen Mario ausschließlich von links nach rechts rannte und Gegner durch einen Sprung auf den Schädel eliminierte. Zeitweise statteten die Entwickler den Rohrverleger sogar mit einer Wasserspritze – dem sogenannten 08/17 – aus und schickten ihn auf Urlaubsreise auf die Isla Delfino. An **Super Mario 3D Land** gefällt uns, dass die Leveldesigner auf zahlreiche Retro-Spielelemente zurückgriffen. Beispielsweise treten offensichtlich erneut die Fieslinge aus **Super Mario Bros. 3** als Obermotze in Erscheinung, wie unser Bildvergleich dokumentiert. Auch die Spielweise erinnert frappierend an die glorreichen 8-Bit-Tage, als man noch eine Taste zum Rennen gedrückt halten musste. Das mag zwar möglicherweise Liebhaber der dreidimensional gestrickten **Super Mario**-Jump&Runs irritieren, ist aber retro.

UND SO SEHT IHR DAS!
Tritt das Super-Mario-Spielprinzip auf der Stelle?

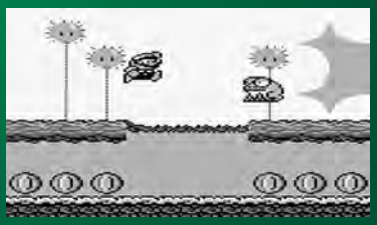
Ja, alles kalter Kaffee! **24%**

Nein, die Entwickler haben noch genügend Ideen in petto. **76%**



Platz 2:
SUPER MARIO LAND 2: SIX GOLDEN COINS

Ihr fragt euch, warum wir ausgerechnet ein altes Game-Boy-Spiel auf den zweiten Platz erheben? Die Antwort ist einleuchtend: **Super Mario Land 2** bietet äußerst abwechslungsreiche Levels, etwa eine Kürbiszone oder eine Welt, die wie ein Uhrwerk aufgebaut ist. Außerdem wurde es seit seiner Veröffentlichung im Jahre 1993 noch nicht neu aufgelegt. Weil es so unverbraucht ist, freuen wir uns schon auf die Virtual-Console-Version für den eShop.



Platz 1:
SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2

Eine derartige Zeitverzögerung ist heute kaum noch denkbar: Das erste 16-Bit-Jump&Run mit Super Mario wurde in Europa anderthalb Jahre nach der Veröffentlichung in Japan herausgebracht, nämlich erst 1992. Das tat dem Spielspaß allerdings keinen Abbruch. Auf der leistungsfähigeren Super-Nintendo-Hardware konnten die Programmierer erstmals rotierende Plattformen und eine komplexere Levelstruktur verwirklichen. Die Game-Boy-Advance-Umsetzung bietet teilweise veränderte Sounds und zusätzlich einen Mehrspielermodus. Es ist qualitativ dem Original klar ebenbürtig!

Ihr findet, wir sind eine ständig optimistische, alles gutheißende Redaktion, die nur darauf bedacht ist, **Super Mario 3D Land** schon Monate vor der Veröffentlichung in den Himmel zu loben? Dann blättert doch mal zurück – wir können auch anders! Auf der vorherigen Doppelseite verraten wir euch, warum uns das neue 3DS-Jump&Run gewaltig nervt!

„Jeder Gegner ist genau da platziert, wo er hingehört – das fördert den Spielfluss!“

MEINUNG ● MARCUS BAUER

„Fast schon nostalgisch!“

Was mich an **Super Mario 3D Land** jetzt schon fasziniert, ist das Design der verschiedenen Levels. Zwar werden übliche Welten wie das Pilzkönigreich aufgegriffen, doch abgesehen davon macht die Optik mit Perspektivenwechsel ordentlich was her und bringt frischen Wind in die **Mario**-Welt. Nicht zuletzt die Rückkehr des Waschbären-Marios dürfte für viel Anklang sorgen. Dass Mario auch wieder klein werden kann, wenn er getroffen wird, lässt Erinnerungen an ältere **Mario**-Titel aufkommen. In bewegten Bildern sieht das Gameplay noch etwas zu einfach aus, aber ich bin ja noch nicht über die ersten Levels hinausgekommen.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

LESERKOMMENTAR ● JENS KUMBERA

„Gelungener Mix aus 2D- und 3D-Feeling“

Als ich von **Super Mario 3D Land** erfuhr, freute ich mich riesig auf das neue **Mario**-Spiel für unterwegs. Als großer Nintendo-Fan bin ich auf der Gamescom also gleich zum Nintendo-Stand gestürmt, um dort selbst Hand anzulegen. Doch wie ein klassisches 3D-**Mario** fühlt es sich nicht an, eher wie ein typischer 2D-Teil, in dem man in alle Richtungen laufen kann. Es gibt sehr lineare Levels, keine begrenzte Zeit haltbaren Items und keine Energieleiste. Gerade für unterwegs perfekt! Vom 3D-Effekt profitiert das Spiel auch enorm, dank der deutlichen Tiefenunterschiede gelingen Sprünge besser! Zwar hätte ich mir auch etwas weiträumigere Levels zum Erkunden gewünscht, ich freue mich allerdings darauf, mal wieder in den Tanuki-Anzug zu schlüpfen und die Koopalinge erneut zu vermöbeln!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Nintendo Wii **44,99**

Nintendo 3DS **39,99**

FIFA Football 2012

Mit einer neuen Optik und einem verbesserten Spielgefühl von der Spielvorbereitung bis zum Schlusspfiff bietet FIFA eine echte Spieltag-Erfahrung!

- ohne Altersbeschränkung • für Wii oder 3DS • erhältlich ab 29.09.

YSPN09/ YSPW67

NINTENDO 3DS

36,99

Pro Evolution Soccer 2011

Die spannende Fußball-Sportsimulation geht in die neue Saison – und das sogar Dreidimensional.

- ohne Altersbeschränkung
- für Nintendo 3DS

YSPN05

NINTENDO 3DS

34,99

The Legend of Zelda™: Ocarina of Times 3D

Freue dich auf ein Wiedersehen mit Link, einem der größten Helden in der Geschichte des Videospiels.

- ab 6 Jahre • für Nintendo 3DS

YSON11

NINTENDO DS

169,90

Nintendo DSi inkl. Pokemon Schwarze Edition

- zwei eingebaute Kameras • 8,3-cm-Display
- Touchscreen • 256 MB Speicher • SD-Card
- WLAN, DS-Slot • inkl. Pokemon Schwarze Edition (ohne Altersbeschränkung)

QN#N32

NINTENDO DS

169,90

Nintendo DSi inkl. Pokemon Weiße Edition

- zwei eingebaute Kameras • 8,3-cm-Display
- Touchscreen • 256 MB Speicher • SD-Card
- WLAN, DS-Slot • inkl. Pokemon Weiße Edition (ohne Altersbeschränkung)

QN#N31

NINTENDO 3DS

36,99

Die Sims 3 3DS

Du kannst einzigartige Persönlichkeiten erstellen, ihre Wünsche erfüllen und ihr Leben in einer lebendigen Nachbarschaft lenken.

- ab 6 Jahre • für Nintendo 3DS

YSFN22

NINTENDO 3DS

34,99

nintendogs + cats Toy Poodle & Friends

Die Hundesimulation punktet mit Perfektion und lang anhaltendem Spielspaß für alle Tierfreunde.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS

YSFN09

NINTENDO 3DS

24,99

Nintendo 3DS Ladestation

Praktische Ladestation für Nintendo 3DS.

- sichere Aufbewahrung
- Akku bleibt stets voll geladen

QNZN16

SPEEDLINK

9,99

Speedlink 10-IN-1 Starter-Kit

Das optimale Zubehörpaket für den Nintendo 3DS- oder DSi-Handheld.

- robuste Tasche • zwei Touchscreen-Stifte
- Spiele-Schutzhüllen • Mikrofasertuch
- Schutzfolien-Set für beide Bildschirme

QNZE04

MADCATZ

12,99

Mad Catz Microsuede Wallet

Die Mad Catz Microsuede Wallet ist ein komfortables Etui aus Velours für den Nintendo 3DS und bis zu drei Spiele.

- für Nintendo 3DS

QNZA12

MADCATZ

6,99

Mad Catz Screen Protector Pak

Praktische Schutzfolie für die Displays des Nintendo 3DS im Set mit einem hochwertigen Microfaser Reinigungstuch.

- für Nintendo 3DS

QNZA11

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 21.09.2011

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Pr@xis Platz Leserwahl 2004

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE Grafikkarten

Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

41,99

Star Fox 64 3D

Die Sterne stehen auf "Kult"! Denn Star Fox 64 3D ist das weltweit beliebte Weltraumabenteuer rund um den Söldner Fox McCloud! Beim Kampf gegen den bösen Andross glühen Laserkanonen und Triebwerke - und auch, was den Einsatz der innovativen Funktionen des Nintendo 3DS angeht, geht es heiß her.

- ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN77

137,90

Nintendo Mario Kart Wii Pack

Das Mario Kart Wii Pack ist ein attraktives Einsteiger-Angebot: Es enthält das gleichnamige Rennspiel, eine weiße Wii-Konsole, eine Wii-Fernbedienung Plus, einen Nunchuk-Controller sowie ein Wii Wheel.

- DVD-Laufwerk • WLAN, 4x Eingabegerät, 2x USB-A
- inkl. Mario Kart und Wii Wheel • ohne Altersbeschränkung

QW#N20

21,99

Mario Galaxy Select

Im Weltraum ist nicht immer alles so, wie es scheint. Bei seinen Bemühungen, Prinzessin Peach zu retten, jagt Mario von einer Galaxie in die nächste.

- ab 6 Jahren • für Wii

YSAW79

21,99

Legend of Zelda: Twilight Princess Select

Die Fans der Kultserie Zelda werden auf der Wii an der Seite ihres Helden Link das Fantasy-Reich Hyrule völlig neu entdecken.

- ab 12 Jahren • für Wii

YSAW78

39,99

Nintendo Wii Remote Plus

Wii-Controller im Design einer TV-Fernbedienung.

- intuitive Steuerung durch Bewegung
- bis zu vier Wii-Fernbedienungen gleichzeitig nutzbar
- Bluetooth

QWZN0A

26,99

Speedlink Zone Induction Charger Plus for Wii

Ladestation für bis zu zwei Wiimotes ohne Silikonhüllen, Nunchuk oder Motion Plus entfernen zu müssen.

- kontaktfreie Ladestation • USB

QWZE11

SCREEN-INFO

Alle auf der Doppelseite verwendeten Screens und Artworks stammen direkt von Ubisoft. Sie geben unsere Eindrücke, die wir auf der E3-Messe gesammelt haben, glaubhaft wieder.

Die Mischung macht's: Das Setting kommt düster daher, das Gameplay recht humorvoll.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2012

KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE

Text | Henrike Ledig

Habt ihr euch schon mal gefragt, was passieren würde, wenn man die Rabbids gentechnischen Experimenten unterzöge? Ubisofts Wii-U-Launch-Titel hat die Antwort.

Auf der diesjährigen E3 sorgte ein Titel für ganz besonderes Aufsehen: **Killer Freaks from Outer Space** war nicht nur die einzige spielbare Fassung eines kommenden Wii-U-Launch-Titels, es überzeugte angereiste Videospielfans auch durch seine abgefahrene Story: Diese spielt in einem London, das komplett in Trümmern liegt und in dem nahezu jedes Leben ausgelöscht wurde. Ihr fragt euch, warum? Aliens haben die Erde überrannt, allen voran eine kleine Sorte mit riesigen Mäulern, Hasenohren und rasiermesserscharfen Zähnen, die sich nun ihre Bäuche mit den wenigen übrig gebliebenen Menschen vollschlagen. Ihr seid einer dieser wenigen Überlebenden der Alien-Invasion und macht euch bis an die Zähne bewaffnet auf, es den geschmacklosen Außerirdischen heimzuzahlen.

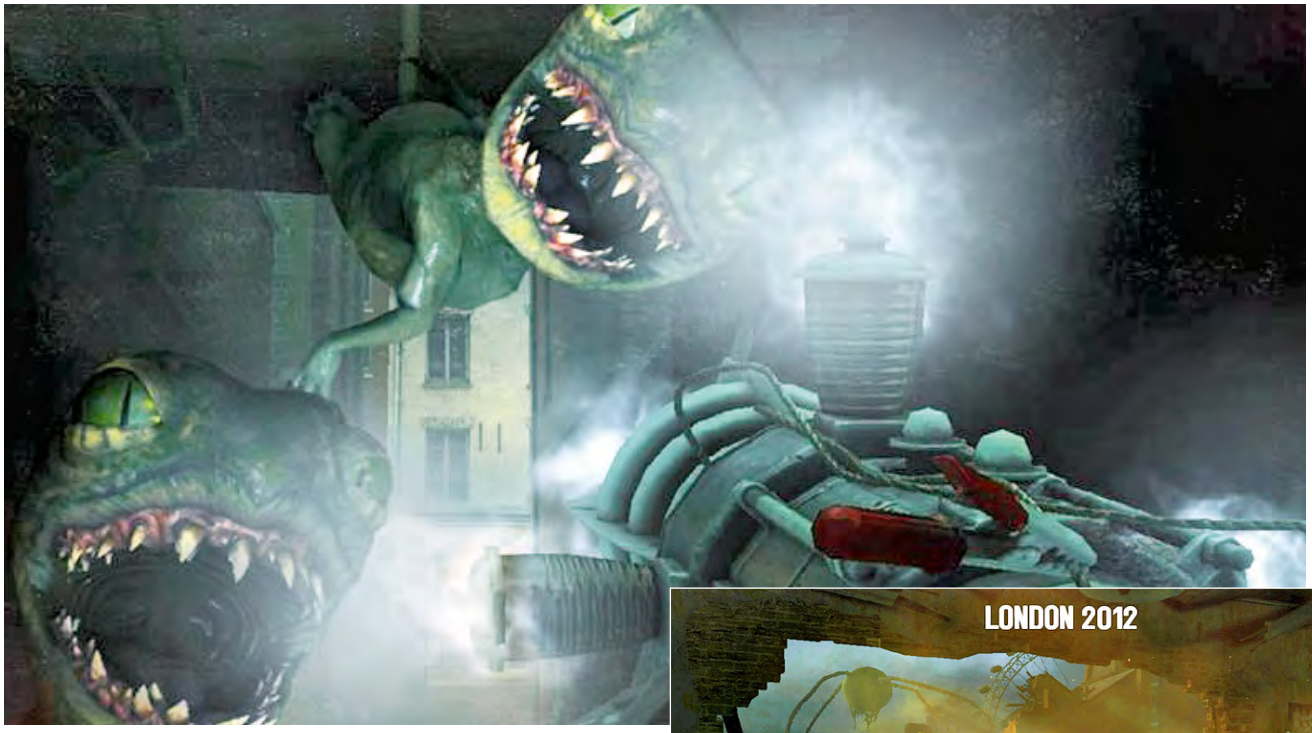
Nichts für schwache Nerven

Die Wii hat im Laufe der Jahre mehr und mehr den Ruf einer reinen Casual-Konsole bekommen, denn nur ein Bruchteil der verfügbaren Spiele richtet sich an Vollblut-Zocker. Gerade deshalb wirkt das Spielprinzip der Killerkarnickel auf die Fans so erfrischend, obwohl weder der Plot noch das Spielprinzip wirklich innovativ sind. Neu sind hingegen die Steuerungsmöglichkeiten der Wii U, die auf der E3 schon an einem guten Beispiel demonstriert und von den Nintendo-Fans ausprobiert werden konnten: Durch Bewegen des neuen Wii U-Controllers könnt ihr euch umsehen und habt Zugriff auf die Karte und euer Inventar. Vor allem Letzteres stellt sich schnell als besonders wichtig heraus, denn das Nachladen geht nun ganz flink von der Hand. Und das muss es auch, denn die interstellaren Wichte sehen vielleicht ganz niedlich aus, stellen in großen Scharen aber eine echte Bedrohung dar! Und nicht nur das: Sie sind nicht allein auf die Erde gekommen, in **Killer Freaks from Outer Space** warten auch noch gigantische Brutmütter-Aliens, die wie eine Mischung aus Roboter und Tintenfisch aussehen, darauf, von euch bezwungen zu werden. Ihr könnt euch also auch auf epische Bossfights sondergleichen freuen!

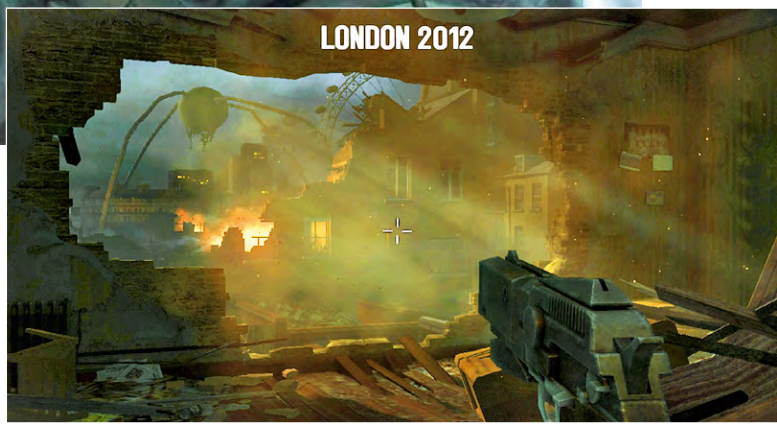
Allein die Lichteffekte auf dieser Handfeuerwaffe lassen uns das Wasser im Mund zusammenlaufen – und dass Scores gezählt werden, sollte auch die Highscore-Jäger erfreuen: Schließlich animiert nichts mehr als die Aussicht auf ein verbessertes Ergebnis!

Ein Traum von Technik

Beeindruckt hat uns auch die Grafik: Auf der E3 wurde gezeigt, was die Wii U technisch alles auf dem Kasten haben wird. Ein kleiner Vorgeschmack gefällig? Allein eure Kanone, die aufgrund der Ego-Perspektive des Shooters immer ins Bild ragt, ist besser gerendert als alle Ti-



Überall kreuchen und fleuchen sie: Die Freaks erinnern nicht zufällig an eine gedopte Variante der Rabbids, schließlich stammen sie auch aus dem Hause Ubisoft.



Das postapokalyptische London liegt in Schutt und Asche und ihr seid einer der wenigen Überlebenden der Alien-Invasion.

tel der Popcorn-Arcade-Reihe zusammen. Dies und die Tatsache, dass das Spiel frei von Rucklern und völlig flüssig auf der E3 anzuspielen war, lässt das Herz des Technik-Fans höher schlagen. Da die Wii U der PS3 und der Xbox 360 technisch in nichts nachstehen soll und zudem von Shigeru Miyamoto selbst verkündet wurde, dass sie auch über einen ausgereiften Online-Service verfügen soll, können alle Nintendo-Fans darauf hoffen, dass sie schon bald in den Genuss von Spieleperlen in feinster HD-Optik kommen werden. **Killer Freaks from Outer Space** ist in diesem Szenario das Flaggschiff.

Lust auf die dunkle Seite?

Solltet ihr allerdings mal genug vom Alien-Schnetzeln haben, bietet euch **Killer Freaks** einen neuartigen Multiplayer-Modus: Während ein Spieler weiterhin als Kämpfer unterwegs ist, kann der zweite den Alien-Anführer spielen und die Monsterchen nach Belieben verteilen, um seinem Mitspieler das Leben schwer zu machen. Wie das funktionieren soll? Ganz einfach: Während der einsame Wolf mit dem Classic Controller gelenkt wird, platziert der Außerirdischen-Overlord seine nach Blut durstende Meute präzise und bequem über das Wii-U-Pad. Dabei gefällt uns nicht nur die Vorstellung, wie ein Spieler fluchend gegen die Freaks kämpft und der andere manisch lachend daneben sitzt, sondern auch die Tatsache, dass die Wii U all das Zubehör, das ihr euch für die Wii zugelegt habt, weiterhin unterstützen wird. Das sollte zudem euren Geldbeutel erfreuen, denn insgesamt wird die Wii U wohl kein Schnäppchen.

Mit **Killer Freaks from Outer Space** erwartet uns also ein jetzt schon sensationell anmutender Launch-Titel aus dem Hause Ubisoft. Nintendo scheint aus dem eher lauen 3DS-Start gelernt zu haben und präsentiert sowohl Core- als auch Casual-Gamern echte Perlen zum Start der nächsten Konsolengeneration. So soll's sein! ■

Könnte das die Alien-Mutter sein? Wir wissen es nicht, aber wir freuen uns schon auf das erste Date mit dieser Kreatur! Anscheinend gibt's Kalamares als Hauptgang.

MEINUNG ● HENRIKE LEDIG

„Ich zähle die Tage bis zum Erstverkaufstag!"

Spätestens jetzt reihe ich mich glücklich in die Schlange derjenigen ein, die da im Chor sprechen: „Wir wollen die Wii U. Jetzt!" Dieser Ego-Shooter ist genau in dem Sinne abgedreht und kaputt, wie ich es liebe und noch viel zu selten auf einer Nintendo Heimkonsole erleben durfte. Danke, Ubisoft! Auf die Freaks freue ich mich jetzt schon tierisch, die Rassel-Schwänze, Hasenohren und nicht zuletzt die fiesen Beißerchen der Glubschaugen-Aliens haben es mir angetan. Nennt mich albern, aber ich würde so einen kleinen Racker lieber früher als später bei mir zu Hause auf der Wii U herumtollen sehen! Wenn zu der genialen Optik der postapokalyptischen Britannien-Metropole auch noch ein stimmungsvolles Shooter-Gameplay kommt, kann mich nichts mehr halten. Das Shooter-Genre war auf der Wii bisher viel zu selten vertreten, aber die Zeiten haben sich geändert!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Auch im Reiten kann man sich beweisen. Luigi führt das hier wunderbar vor. (Wii)

Genre: Sport | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 18. November 2011 (Wii), Februar 2012 (3DS)

MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

SCREEN-INFO

Die Bilder kommen von Sega und geben die Grafik authentisch wieder. Ob die Screenshots von der 3DS- oder der Wii-Version stammen, entnehmt ihr der Bildunterschrift.

Text | Marcus Bauer

Zum dritten Mal tragen Sonic, Mario und ihre Freunde einen Wettstreit auf olympischem Boden aus – diesmal in London.

Ab dem 27. Juli 2012 finden in London die 30. Olympischen Spiele statt. Und auch diesmal sind Mario, Sonic und ihre Freunde wieder mit von der Partie, um ihre sportliche Vielfältigkeit erneut unter Beweis zu stellen. Kürzlich hatten wir die Gelegenheit, einige der neuen Disziplinen anzuspielen. Was uns daran gefiel und was nicht, lest ihr in unserer Vorschau.

Ab aufs Fußballfeld!

Ein Highlight war die Disziplin Fußball, die sich einfach super spielen ließ: simpel, schnell und witzig. Und besonders mit oder gegen Freunde entfaltet der Kick

Die Optik ist wie gewohnt knuffig und Nintendo- bzw. Sega-typisch gehalten. Hier treten die beliebten Figuren zum Lauf an. Der Hintergrund ist belebt, die Sportler sind bereit und Mario natürlich siegesgewiss.

Mario und Sonic streiten sich um die Videospiel-Krone. In diesem 3DS-Bild seht ihr sie im Judo-Kampf, bei dem ihr die richtigen Knöpfe zur richtigen Zeit drücken müsst.

sein ganzes Potenzial! Die Steuerung ist einfach gehalten und kommt ohne nerviges Gefuchtel aus. Uns erinnerte der ganze Spaß sogar an den alten Fußball-Klassiker **Nintendo World Cup** oder an das GameCube-Spektakel **Mario Smash Football**! Da stören auch die etwas seltsam anmutenden 2D-Zuschauer nicht weiter.

Eierlauf mit Hindernissen

Ein weiteres lustiges Spiel besteht darin, in einem mit Eiern beladenen Pferdewagen Hindernissen auszuweichen und zu verhindern, dass die Eier herunterfallen. Bei diesem Pferderennen geht es um Teamwork! Durch Neigen der Wii-Fernbedienung in die richtige Richtung steuert man den Wagen durch gefährliche Kurven und an Objekten vorbei. Schadenfreude und „Was machst du denn?"-Situationen bleiben bei diesem Spiel natürlich nicht aus. Verpennt es einer eurer Mitspieler nämlich, im richtigen Moment die passende Taste zu drücken oder die richtige Bewegung auszuführen, verliert das Team eines der sieben Eier.

Etwas einfacher dagegen gestaltet sich das Schießen: Mit der Wii-FB zielt man dabei auf verschiedene Zielscheiben und ballert alles weg, was über den Bildschirm flimmert. Allerdings muss man manche Ziele in richtiger Reihenfolge treffen, was der Ballerei wohl etwas Anspruch verleihen soll.

Schön an dem Spiel ist, dass die Entwickler diesmal mehr Wert auf Originalität gelegt haben, was sich an den verschiedenen Umgebungen und dem Soundtrack zeigt. Beides erinnert immer wieder an frühere **Mario**- oder **Sonic**-Spiele. Da fühlt man sich als Fan der Franchises gleich heimisch!

Optik und Figuren wie gehabt

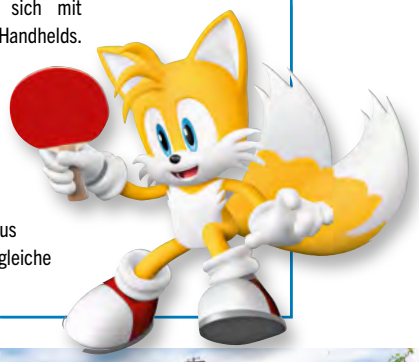
Was die Grafik anbelangt, ist **Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** nichts Besonderes: Das Spiel wird in einem kunterbunten Knuddel-Look präsentiert. Wie so oft kommt es auch beim erneuten olympischen Gipfeltreffen der beiden Superstars hauptsächlich auf den Spielspaß an – und der ist definitiv vorhanden. Auch wenn einige Disziplinen das Rad nicht neu erfinden, sind vor allem die von uns angespielten Fußball- und Pferderennen-Spiele gelungen und versprechen lustige Stunden mit Freunden oder der Familie. Da stört es nicht groß, dass auch der dritte Teil der **Mario und Sonic**-Spiele auf die Wii-Motion-Plus-Technik verzichtet.

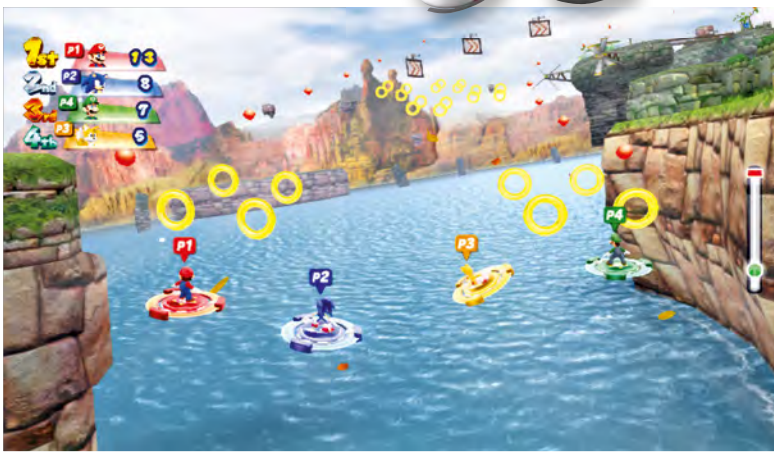
Die Charaktere sind wie gehabt aufgeteilt: Es gibt sowohl im Team Mario als auch im Team Sonic schnelle, starke, spezielle und ausgeglichene Figuren, die je nach Disziplin Vor- und Nachteile haben. Bisher sind 20 spielbare Charaktere bekannt: Zu den ausgeglichenen Charakteren zählen Mario, Luigi, Bowser Jr., Amy und Blaze, zu den schnellen Typen Daisy, Yoshi, natürlich Sonic, Shadow und Metal Sonic. Die starken Muskelpakete sind wie üblich Bowser, Wario, Donkey Kong, Knuckles und Vector, die Spezial-Charaktere heißen Peach, Waluigi, Tails, Dr. Eggman und Silver. Insgesamt wird die Spielreihe spürbar besser: Es gibt mehr Disziplinen, darunter auch einige neue sogenannte Traumdisziplinen wie Diskus, Reiten und Weitsprung, die in typischen Mario- und Sonic-Welten stattfinden. Wer die anderen Ableger der **Mario & Sonic**-Serie mochte, wird auch hier auf seine Kosten kommen. ■

DIE 3DS-VERSION

Yoshi und Shadow zählen zu den auf Schnelligkeit spezialisierten Charakteren, da wird Bowser Jr. im Hürdenlauf seine Probleme haben.

In einigen Punkten unterscheidet sich die 3DS-Version von der Wii-Fassung. Viele der Sportspiele lassen sich nämlich nicht 1:1 umsetzen, da die Steuerung komplett anders ist. So mussten wir beispielsweise in einer Schwimmdisziplin ins Mikrofon des 3DS pusten, um nach Luft zu schnappen. Das Sportschießen spielt sich mit dem Bewegungssensor des Nintendo-Handhelds. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, es spielt sich nur eben anders und wirkt an manchen Stellen doch sehr abgespeckt. Der 3D-Effekt könnte jedoch ein Kaufgrund für die 3DS-Variante sein. Die Multiplayer-Möglichkeiten sind aber an der Wii besser, auch wenn ein Online-Modus fehlt. Immerhin sorgen Ranglisten und Vergleiche mit Freunden für ein wenig Motivation.





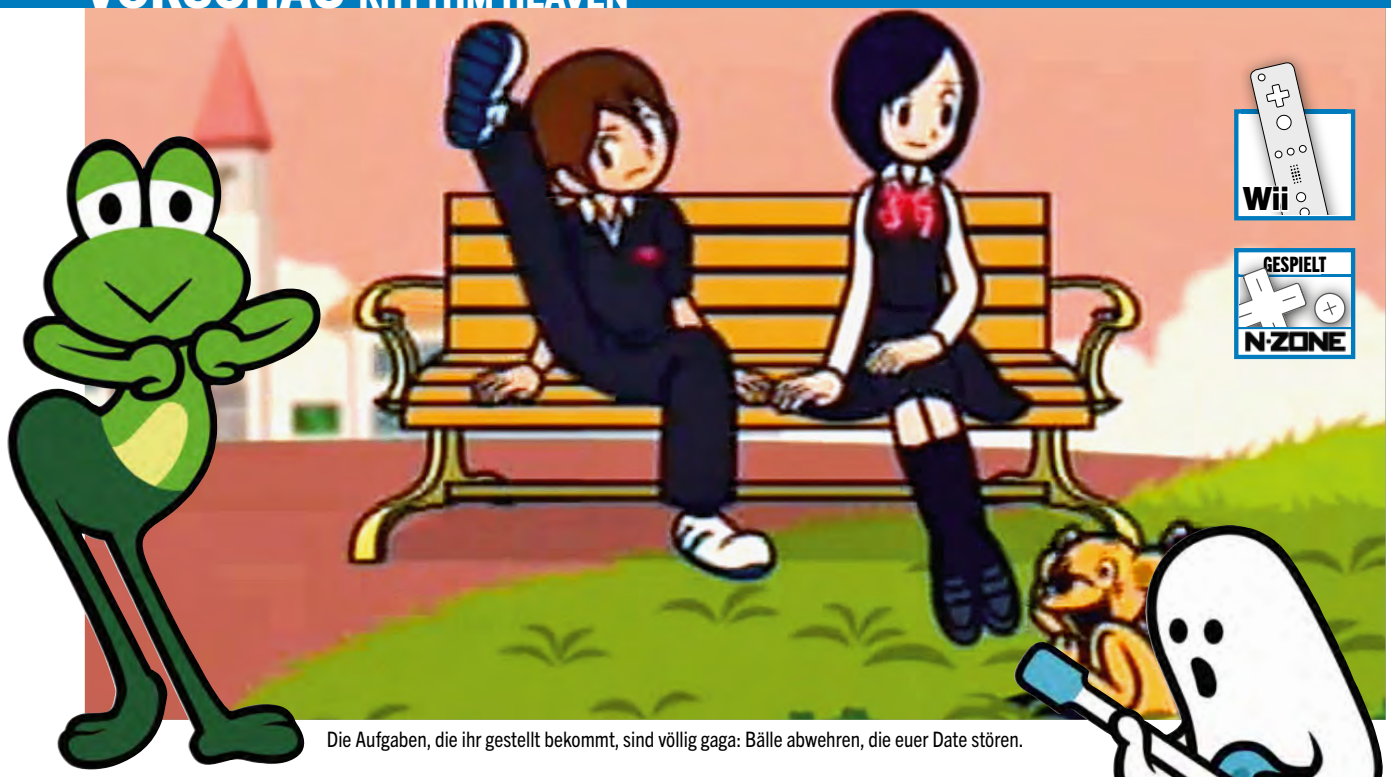
Bei Disziplinen wie Diskus entfaltet sich das volle Multiplayer-Potenzial! (Wii)

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ja, ist denn heute schon Olympia?"

Sega liefert uns schon im November ein Spiel zu den Olympischen Spielen, die erst nächsten Sommer ausgetragen werden. Aber mir soll's recht sein: Die neue **Mario & Sonic**-Episode besticht durch neue Traumdisziplinen, die teils richtig komplex geraten sind. Mein Favorit ist Fußball – diese Umsetzung erinnert mich ein bisschen an **Nintendo World Cup** fürs Nintendo Entertainment System. Ohne dümmliche Fuchteleinlagen steuert man die Kicker ganz klassisch via Analogstick über den Platz – das rockt! So manch andere Disziplin, etwa Sportschießen, ist mir zu minispielartig geraten. Dennoch ist das Gesamtpaket stimmig.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Die Aufgaben, die ihr gestellt bekommt, sind völlig gaga: Bälle abwehren, die euer Date stören.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** TSUNKU | **Termin:** NV

RHYTHM HEAVEN

Text | Christoph Kraus

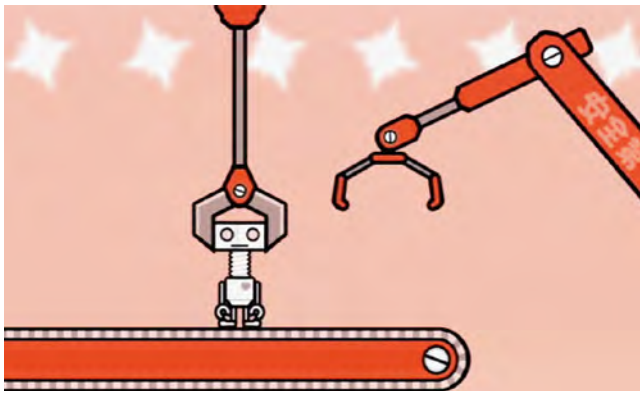
Unmusikalisch? Völlig egal! Jeder, der mit dem Fuß wippen kann, wird hier seinen Spaß haben.

Es gibt Spiele, die bauen auf so einer wahnwitzigen Idee auf, dass Spielspaß wie ein Ding der Unmöglichkeit klingt. **Rhythm Heaven** ist genau so ein Spiel. Das Prinzip ist simpel und genial zugleich: Ihr werdet mit einer Anzahl von Minispielen konfrontiert, in denen ihr euer Rhythmus-Gefühl unter Beweis stellen müsst. So gilt es, mit dem rechtzeitigen Drücken des A-Knopfes eurer Wii-Fernbedienung zum Beispiel eine herangeschossene Erbse mit der Gabel aufzuspießen. Der Vorgänger dieses ungewöhnlichen Wii-Spiels aus dem Hause Nintendo hört übrigens auf dem Namen **Rhythm Paradise** und ist schon seit zwei Jahren für den DS erhältlich.

Schwer zu meistern

Ursprünglich ein Ableger der **Wario Ware**-Reihe, entwickelten sich die kurzen Rhythmus-Spiele auf dem GBA und dem DS schnell zu einem Geheimtipp. Natürlich handelt es sich bei dem nun in Japan für die Wii erschienenen Spiel nicht um eine 1:1-Umsetzung, sondern um einen gänzlich neuen Teil. Von einer Fortsetzung kann man aufgrund der fehlenden Handlung aber nicht sprechen. Die Steuerung von **Rhythm Heaven** wurde für die familienfreundliche Heimkonsole auch deutlich einfacher gemacht als bei den Vorgängern für den GBA: Während ihr dort zusätzlich zum A- und B-Knopf die Richtungen des Steuerkreuzes benutzen musstet, um einen Level erfolgreich abzuschließen, werden nun alle Minispiele durch abwechselndes oder gleichzeitiges Drücken der A- und B-Knöpfe gespielt. Das scheint auf den ersten Blick sehr simpel, gestaltet sich aber bald recht herausfordernd: Zwar werden prinzipiell keine anspruchsvollen Drück-Kombinationen oder ermüdende

Virtuell Bonbons fangen und Spinnen wegschlagen hat nie mehr Spaß gemacht!



In dieser Fabrik müsst ihr Roboter zusammenschrauben – im Takt, versteht sich.

Die Grafik ist immer im Comicstil gehalten, aber unterscheidet sich von Spiel zu Spiel.

Fuchteleien von euch erwartet, aber den richtigen Zeitpunkt für das Drücken im Rhythmus zu finden, hat schon manchen an seine Grenzen gebracht. Doch nach einiger Eingewöhnungszeit werdet ihr mehr und mehr nach Gehör spielen und so Highscores knacken.

„Bobom-bom-bom“

Die Grafik trägt ihren Teil zu dem abgefahrenen Spielerlebnis bei: Ihr steht zum Beispiel als Samurai einer Wolke von Geistern gegenüber, die sich nacheinander vor euch materialisieren. Per Knopfdruck schlagt ihr mit eurem Säbel auf die Geister ein – erfolgreich zerteilen könnt ihr sie aber nur, wenn ihr im Takt der Hintergrundmusik zuschlagt! Manchmal ist es sogar einfacher, das Spiel mit geschlossenen Augen zu spielen, damit euch die grell leuchtenden Farben nicht zu sehr aus dem Takt bringen. Insgesamt passt die charmante, im Comicstil gehaltene Optik hervorragend und kann mit einigen Kuriositäten aufwarten: Ein Mandrill, dessen Haare steil nach oben wachsen, tanzende Garnelen und Schweine auf Drehstühlen sind nur drei Beispiele für die irren Ideen der Entwickler. Ein Rhythmusspiel lebt von seiner Musik: Die unterschiedlichen Tracks aller 28 Minispiele sind ebenso eingängig wie genial – sämtliche Lieder sind flott und verbreiten gute Laune, vor allem durch simple Liedtexte wie „One-two-three-bobom-bom-bom“.

Der obligatorische Kritikpunkt

Wir haben wirklich lange nach einem negativen Aspekt an **Rhythm Heaven** gesucht – und sind letztendlich fündig geworden: Bei den tanzenden Schalentieren handelt es sich nicht, wie vom Spiel behauptet, um Garnelen, sondern um Hummer: Beide Tierarten gehören zwar zur Ordnung der Zehnfußkrebse, Garnelen verfügen im Gegensatz zu Hummern aber nicht über Scheren. Das war es dann auch schon, mehr haben wir derzeit nicht zu kritisieren. ■

Mit jedem Schlag wächst die Frisur des Mandrills, was diesen sichtlich freut.

UNSERE LIEBLINGSLEVELS

PLATZ 4: ROBBEN-ROLLEN

Wir wissen zwar nicht, ob der Inuk den Robbenbabys nur zusieht oder sich überlegt, welches davon er gerne zum Abendessen hätte. Und selbst wenn die kleinen Pelztiere gerade um ihr Leben tanzen, hat uns dieses Minispiel trotzdem beeindruckt: Die Musik ist klasse, die Präsentation ist niedlich.

PLATZ 3: PLANKTON-PARADE

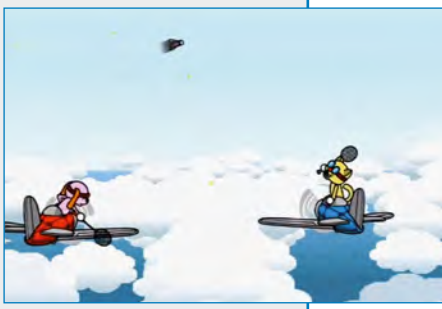
Hier beobachtet ihr drei Plankton-Kumpels durch ein Mikroskop und lenkt sie auf ihrem Weg durch die Flüssigkeit unter dem Deckgläschen. Wie drei Ruderer müssen sich die bunten Kerlchen immer im selben Rhythmus fortbewegen, um dabei Spuren aus kleinen Sternen zu hinterlassen. Dieser Level besticht vor allem durch seine vergleichsweise unaufdringliche Präsentation.

PLATZ 2: GARNELEN-TANZ

Das Minispiel um die vier tanzenden Krustentiere ist eines der schwersten im ganzen Spiel: Zwar scheint der 1-2-3-, 3-2-1-Rhythmus nicht kompliziert, die Schwierigkeit ergibt sich aber aus der Musikgeschwindigkeit. Dieser Level lässt sich leichter bestehen, wenn man nicht auf den Bildschirm achtet: Die tanzenden Häppchen lenken zu sehr ab.

PLATZ 1: FLUGZEUG-BADMINTON

Wenn ein Hund und eine Katze jeweils ein kleines Flugzeug fliegen und anfangen, über den Wolken Badminton zu spielen, dann kann das nur klasse sein! Unser absoluter Top-Favorit, was Sound und spielerische Herausforderung angeht: Während ihr den Federball zurückschlagt, könnt ihr euren Gegner in den Wolken manchmal überhaupt nicht mehr sehen.



MEINUNG ● HENRIKE LEDIG

„Geht es noch bekloppter? Vermutlich nicht.“

Spiele wie **Rhythm Paradise** sind so eine Sache: Entweder man liebt sie abgöttisch oder man hasst sie zutiefst. Auch wenn sich mir das Spielprinzip nicht gleich erschlossen hat, konnte ich mich doch ganz gut damit anfreunden. Ob Erbsen aufspießen, auf kleinen Flugzeugen Badminton spielen oder als Seehund herumrollen, dieses Spiel macht einfach Spaß. Der kindliche Grafikstil wird nicht jedermanns Sache sein, die Japano-Pop-Musik ist dagegen ein Kracher. Allerdings sind, für mich zumindest, regelmäßige Spielpausen nötig: Manchmal werden die Tracks ein wenig aufdringlich. Vielleicht wären ein paar dezentere Nummern zwischendurch auch ganz gut gewesen. Die Dosis macht's!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Screenshots auf diesen Seiten stammen direkt vom Activision-Presseserver. Sie sind höher aufgelöst und wurden vermutlich etwas aufgehübscht. Unsere beim ausgiebigen Probespielen gewonnenen Eindrücke von der Spielgrafik sind dennoch sehr positiv.

Genre: Action Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 14. Oktober 2011

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

Text | Henrike Ledig

Der kleine Drache ist zurück – im neuen Gewand, mit frischen Kräften ausgestattet und einer Meute neuer Freunde im Gepäck!

Mit **Skylanders: Spyro's Adventure** kommt im Oktober das nächste Adventure um die beliebte lila Echse in den Handel. Das Besondere daran ist das völlig neuartige Spielkonzept: Über ein sogenanntes „Portal", das über einen mitgelieferten Bluetooth-Adapter mit eurer Heim- oder Handheld-Konsole verbunden wird, könnt ihr eure Spielfiguren auswechseln. Diese liegen euch als kleine Plastikfiguren vor, die ihr auf dem Portal platziert, um sie so ins Spielgeschehen auf den Bildschirm zu importieren. Insgesamt gibt's 32 verschiedene Charaktere, wobei jede Figur einem von acht Elementen zugeordnet ist: Feuer, Wasser, Erde, Luft, Tod, Leben, Technik und Magie. Mit dem Spiel und dem Portal werden drei Figuren mitgeliefert, mit denen ihr das Spiel komplett durchspielen könnt: Spyro (Magie), Trigger Happy (Technik) und Gill Grunt (Wasser). Weitere Figuren können für 8 Euro pro Figur nachgekauft werden.

Interdimensionale Story

Dieses Spielkonzept wird logisch mit der Story des Spiels verbunden, die übrigens aus der Feder der Drehbuchautoren des Pixar-Hits **Toy Story** stammt. Die Skylands werden eines Tages von einem unbekannten Übel überschattet. Schuld daran trägt der böse Portal Master Kaos, der die Herrschaft über die schwebenden Inseln erlangen will. Da sich Kaos vor den Helden der Inseln fürchtet, ver-

Spyros Look wurde seit den letzten Spielen deutlich überarbeitet. Er legt jetzt beim Laufen die Flügel an und setzt die Pranken gekreuzt voreinander.

Ein zweiter Spieler darf zu jedem Zeitpunkt ins Spiel einsteigen, indem er seine Lieblingsfigur auf das Portal stellt. Ihr spielt dann ohne Splitscreen im Verband.

Eruptor ist einer der 32 Charaktere, die ihr als Figur erwerben könnt: Er gehört zur Elementklasse Feuer und bewirft seine Gegner am liebsten mit Lavabällen.

Obwohl Spyro von seiner Art her eigentlich zur Feuer-Elementklasse gezählt hätte, entschieden sich die Entwickler, ihm magische Fähigkeiten zu geben. Auch gut.

bannt er diese kurzerhand mithilfe seiner Kräfte in eine andere Welt. In unsere Welt! In Form kleiner Plastikfiguren warten sie nun darauf, von den Portal-Meistern dieser Welt wieder zurück nach Skyland geschickt zu werden, damit sie ihre Heimat retten können. Hier kommt ihr ins Spiel, denn durch das mitgelieferte Portal werdet ihr zum Portal-Meister und könnt Spyro und seine Freunde auf ihren Kreuzzug gegen Kaos schicken. Packt einfach eine Spielfigur auf die Oberfläche des Portals und erweckt sie auf eurem Fernseher zum Leben!

Spielerische Freiheit mal ganz anders

In actionreichen Gefechten kämpft ihr euch nun durch die von Kaos' Handlangern besetzten Gebiete und sammelt dabei allerlei Erfahrungspunkte, Schätze, Geld und Accessoires, durch die ihr eure Charaktere in bester Rollenspiel-Manier aufleveln und verbessern könnt. Der Clou dabei: Eure Lieblingsfiguren sind nicht an euren Spielstand, noch nicht mal an eure Konsole gebunden: In den Tierchen befindet sich ein Chip, der alles speichert, was euer Charakter schon erlebt hat. So nehmt ihr eure Figuren mit zu Freunden und könnt mit euren persönlichen Charakteren auf deren Spielstand weiterzocken. Das funktioniert auch systemübergreifend: Wenn ihr beispielsweise die Wii- und euer Freund die PS3-Version besitzt, könnt ihr trotzdem zusammen spielen! Das bringt eine Menge Multiplayer-Spaß und schützt vor möglichen Frustmomenten. Ihr kommt an einer Stelle im Spiel nicht weiter? Dann hat euer Freund vielleicht einen bereits starken Charakter parat, um euch aus der Patsche zu helfen!

Zwischen Core und Casual

Das Leveldesign in Spyros neuem Abenteuer besticht durch farbenfrohe Umgebungen, die durch mäßig komplizierte Rätsel und massig schräge Gegnerhorden zum Erkunden einladen. Der Anspruch dabei hält sich – der jüngeren Zielgruppe entsprechend – in Grenzen; taktisches Geschick ist nur bei den Element-Kombinationen vonnöten. Soll heißen: Jede der acht Elementklassen ist einer anderen gegenüber im Vor- und im Nachteil. **Skylanders: Spyro's Adventure** richtet sich eindeutig an jüngere Fans des Adventure-Genres, die mit dem neuesten Spiel um den lila Feuerspucker und die dazugehörigen Figuren auch ihren Spaß haben werden. ■

Die Umgebungen der Skylands sind sehr farbenfroh und wirken einladend. Die Kampfeffekte rauben neuen Spielern am Anfang die Übersicht.

Stealth Elf gehört zur Natur-Klasse und verfügt über ganz besondere Fähigkeiten: Erhöte Geschwindigkeit und die Kraft der Teleportation verschaffen euch viele Vorteile.

MEINUNG ● HENRIKE LEDIG

„Funktioniert und macht Spaß!"

Als im Februar das Spielkonzept von **Skylanders** präsentiert wurde, war ich wie viele langjährige Spyro-Fans skeptisch: Unser aller Lieblingsdrache sah so anders aus und das Portal-Prinzip klang ungewohnt und merkwürdig. Nach ausgiebigem Anspielen bin ich jedoch besänftigt: Die Verbindung zwischen Figur und Spiel ist einfach und funktioniert tadellos, das Leveldesign ist kreativ, der Soundtrack aus der Feder von Komponisten-Ass Hans Zimmer ist genial und die 32 Charaktere mit ihren Elementklassen laden zum Experimentieren ein. Wer sich also mit dem Spielprinzip und Spyros neuem Look abfinden kann, wird eine Menge Spielspaß mit diesem Adventure haben. Außerdem begrüße ich es, dass niemand zum Kauf neuer Figuren gezwungen ist, sondern lediglich persönliche Vorlieben die Figurenwahl beeinflussen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

So könnte die Verpackung einer neuen Pokémon-Kampfsimulation für die Wii U aussehen. Es wird sich zeigen, ob uns ein Spiel dieser Art erwartet …

Spin-offs wie **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** überbrücken die Wartezeit zwischen den Haupteditionen, aber mittlerweile ist die Luft aus der Serie raus.

DIE ZUKUNFT DER POKÉMON

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus dem Redaktionsarchiv und der Pressedatenbank von Nintendo. Die Fotomontage der Spielehülle wurde von unseren Layoutern erstellt.

Text | Marcus Bauer

Welche Wege wird Nintendo mit den Pokémon gehen? Wir analysieren die aktuelle Lage und spekulieren über die nächsten Schritte der beliebten Taschenmonster aus Japan.

Nintendos Pokémon-Marke ist aus der Spielewelt nicht mehr wegzudenken. Mit der **Schwarzen** und der **Weißen Edition** auf dem Nintendo DS und zuletzt der kostenlosen Archiv-Software **Pokédex 3D** für den 3DS im eShop zeigt sich, dass der Erfolgskurs der kleinen Taschenmonster nicht aufzuhalten ist. Wie werden die **Pokémon**-Titel auf dem Nintendo 3DS und dann auf der Wii U aussehen?

Pokémon auf dem 3DS …

Der neue **Pokédex 3D** für den 3DS erweckt die Pokémon erstmals in richtigem 3D zum Leben. Dieser Aspekt sowie die Tatsache, dass der Pokédex kein eigenständiges Spiel ist, sondern nur ein Programm zum Betrachten der Statuswerte der Monster, wecken das Verlangen nach mehr Pokémon-Spielen in 3D. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird die nächste Generation auf dem 3DS Einzug halten, nicht mehr auf dem alten DS-Modell. Auch wenn es bislang noch keine konkreten Hinweise darauf gibt, sollte dies spätestens nach dem Erscheinen des Pokédex 3D klar sein. Doch was ist dann mit Nintendos Tradition, zu jeder neuen Generation eine dritte Spezial-Edition herauszubringen? Junichi Masuda, der für die **Schwarze** und **Weiße Edition** verantwortliche Direktor bei Entwickler Game Freak, sagte auf einem Event in London im Februar, dass derzeit keine Spezial-Edition wie „Pokémon Grau“ geplant sei. Diese Art der Veröffentlichung sei mit den neuen Editionen abgeschlossen. Das nächste große Thema für Pokémon-Fans ist der 3DS-Titel **Pokémon Rumble Blast**. Zunächst für den 28. Juli 2011 angekündigt, verschob sich der Release für Japan nun auf den 11. Au-

gust. Am 24. Oktober dieses Jahres soll das Spiel in den USA erscheinen. Ein deutscher Release-Termin ist noch nicht bekannt. Als Nachfolger des Wii-Ware-Titels **Pokémon Rumble** ist die 3DS-Fortsetzung das erste „richtige“ Pokémon-Spiel für den 3DS. Als nettes Spin-off der eigentlichen Pokémon-Reihe überbrückte **Pokémon Rumble** die Zeit zwischen **Pokémon Platin** und den Remakes **Pokémon HeartGold** und **SoulSilver**. Es ist also möglich, dass der Nachfolger **Pokémon Rumble Blast** erneut eine Art Zwischenmahlzeit für Pokémon-Fans wird, bis der nächste „richtige“ Ableger für den 3DS erscheint.

… und auf der Wii U?

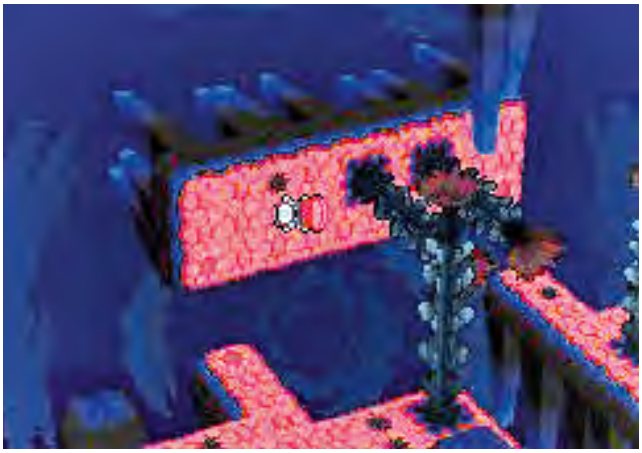
Eine weitere interessante Frage ist, welche Pokémon-Spiele für die zukünftige Heimkonsole Wii U erscheinen könnten. Wünschenswert wäre sicherlich eine Art **Pokémon Stadium** mit verschiedenen Kampfmodi, Online-Funktion, Minispielen und freispielbaren Pokémon-Geschenken. Dazu könnte sich ein Storymodus wie in den GameCube-Ablegern **Pokémon Colosseum** und **Pokémon XD: Der dunkle Sturm** gesellen. Eine sinnvolle Verbindung zwischen Handheld- und Heimkonsolen-Edition könnten kooperative Missionen, Quests oder Kämpfe zwischen Wii-U- und 3DS-Spieler sein. Shigeru Miyamoto ließ bereits kurz nach der E3 durchblicken, dass der 3DS als alternativer Wii-U-Controller dienen könnte.

Pokémon ablichten mit Bewegungssteuerung

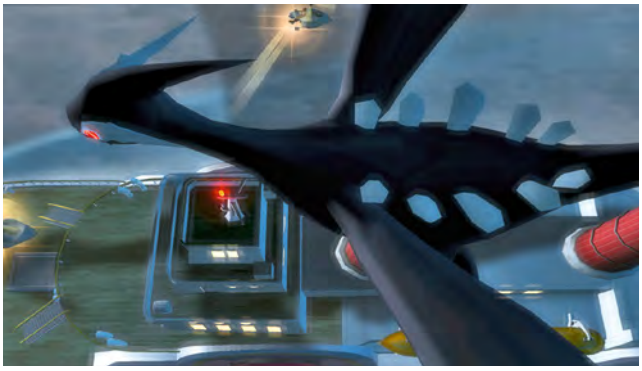
Ein netter Appetithappen wäre ein Nachfolger von **Pokémon Snap**. Die Fotosafari durch verschiedene Lebensräume der Pokémon erfreute sich Anfang des Jahrtausends auf dem Nintendo 64 großer Beliebtheit. Leider waren damals nur 63 Pokémon der ersten Generation im Spiel vertreten. 2007 erschien das Spiel für die Virtual Console der Wii erneut, doch bis auf die Möglichkeit, sich gelungene Fotos auf die Pinnwand zu heften, gab es keinerlei Neuerungen. Eine Bewegungssteuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk wäre damals schon wünschenswert und möglich gewesen, wurde aber nicht umgesetzt. Die Kamera und der Bewegungssensor des Wii-U-Controllers wären ideale Werkzeuge, um dem Spielkonzept von **Pokémon Snap** eine zeitgemäße und sehr innovative Steuerung zu verpassen.

Unser Fazit

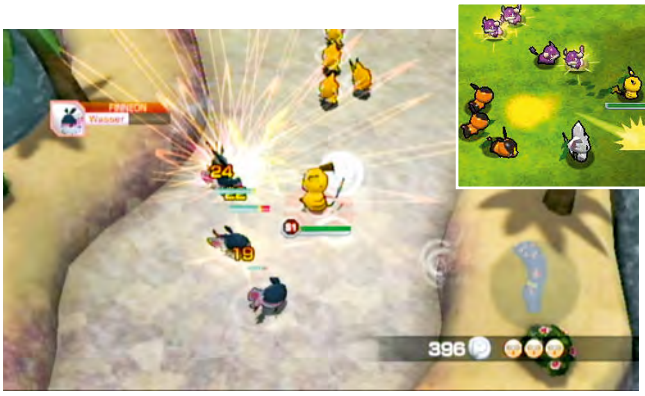
Pokémon ist also längst noch nicht tot. Im Gegenteil, die **Schwarze** und **Weiße Edition** verkauften sich blendend. Nintendos jährlichem Wirtschaftsbericht zufolge wurden die Editionen weltweit bisher 11,5 Millionen Mal verkauft. Nach wie vor ist das **Pokémon**-Franchise also eines der stärksten Zugpferde in Nintendos Stall und wird somit noch weiter ausgebaut. Erfreulich ist vor diesem Hintergrund das Versprechen, das Tsunekazu Ishihara, der Präsident der die **Pokémon**-Rechte besitzenden Pokémon Company, in einer japanischen Fachzeitschrift gegeben hat: Er kündigte mehrere Überraschungen für **Pokémon**-Fans für den DS und den 3DS in der zweiten Jahreshälfte von 2011 an. Wir sind gespannt darauf und hoffen, dass sich der Wunsch der **Pokémon**-Fans nach neuen Spielideen und Konzeptumsetzungen erfüllen. ■



Spezial-Editionen wie beispielsweise **Pokémon Platin** gehören nach Aussagen des Entwicklerstudios Game Freak der Vergangenheit an.



Ein neues, storylastiges 3D-Abenteuer wie **Pokémon XD** wäre für die Wii U sehr wünschenswert. Bislang gibt es allerdings noch keine genauen Informationen dazu.



Pokémon Rumble war eines von vielen Spin-offs der Serie. Der Nachfolger **Pokémon Rumble Blast** ist nach dem Pokédex 3D das erste vollwertige Pokémon-Spiel für den 3DS.

Der **Pokédex 3D** läutete den Einzug der Pokémon auf dem 3DS ein. N-ZONE-Leser Jürgen Bach zeigt euch mit diesem Foto, was man mit der Software anstellen kann.

MEINUNG ● MARCUS BAUER

„Die Pokémon werden uns erhalten bleiben!“

Die Pokémon sind auf dem Siegeszug. Zwar werfen einige Spieler den Entwicklern vor, dass ihnen keine neuen Modelle mehr einfallen, doch ich finde die Pokémon nach wie vor gelungen. Ich sehe der Zukunft der Pokémon gerade im Hinblick auf Nintendo 3DS und Wii U positiv entgegen. Aber bitte: Bringt endlich ein neues **Pokémon Snap** heraus! Und am besten gleich ein mehrspielerbasiertes **Pokémon**-Online-Spiel! Beides würde frischen Wind in das angestaubte Gameplay bringen. Und doch machen die Editionen noch Spaß. Ich bin mir sicher, dass es künftig weiterhin sinnvolle Änderungen geben wird! Denn ich möchte in den neuen Rollenspiel-Editionen nicht einfach 200 weitere Monster fangen – langsam wird‘s unübersichtlich!

Die Charaktere wirken durch die gelungene Optik und das typische Design sehr authentisch.

BÄM! Die gute Technik des Spiels ermöglicht ein flottes Gameplay.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Namco Bandais Presseserver. Natürlich sieht das Spiel in Bewegung und auf dem 3DS-Bildschirm noch einen Tick spektakulärer aus als auf den Screenshots.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 1. Quartal 2012

TEKKEN 3D PRIME EDITION

Text | Marcus Bauer

Das Warten hat sich gelohnt: Endlich durften wir den lange angekündigten Prügler erstmals spielen!

Auch wenn es sich bei dem von uns angespielten **Tekken 3D Prime Edition** nur um eine kleine Demo handelte, machte diese in der kurzen Spielzeit einen sehr guten Eindruck. Katsuhiro Harada, der Produzent der **Tekken**-Serie, erklärte, dass in der Demo die Schatten der Charaktere noch fehlen (siehe Screenshots). Was uns allerdings viel mehr verblüffte: Harada bat uns, den 3D-Effekt während des Spielens ein- und auszustellen. Erstaunlicherweise bleib die Bildrate sowohl im 2D- als auch im 3D-Modus konstant hoch, nämlich bei 60 Bildern pro Sekunde. Bei einem Spiel mit schnellem Beat-'em-Up-Gameplay wirkt sich dieses Feature positiv auf die Spielbarkeit aus und lässt die Action zudem schön flüssig wirken. Lediglich der Hintergrund des Kampfplatzes sah eher öde aus, doch das sollte in der fertigen Version ebenso behoben sein wie die fehlenden Schatten. **Tekken 3D Prime Edition** macht schon jetzt einen guten Eindruck und wird sich vor der Genre-Konkurrenz nicht zu verstecken brauchen. Die Charaktere selbst wirkten nicht zuletzt dank der 60 Bilder pro Sekunde quicklebendig. An Kämpfern wird es dem Game übrigens nicht mangeln: Harada verriet uns, dass es stolze 40 Spielfiguren aus der gesamten **Tekken**-Serie in die fertige Version schaffen sollen, um sich gegenseitig in den Hintern zu treten. „Hintern treten" ist ein gutes Stichwort, um an dieser Stelle klarzustellen, dass wir in der Demo einen Kampf gegen einen Computergegner bestritten haben. Selbstverständlich werdet ihr aber auch die Gelegenheit haben, euren Freunden in gepflegten Multiplayer-Kämpfen ordentlich auf die Glocke zu geben – mithilfe der Wi-Fi-Funktion auch online. Weitere Abwechslung soll eine Vielzahl an verschiedenen Spielmodi bringen. Ein weiteres schönes Gimmick ist die StreetPass-Funktion, mit der ihr beim Spazierengehen mit anderen Spielern über 100 Charakter-Karten austauschen und dann in 3D betrachten könnt.

Inklusive 3D-Film

Der Titel des Spiels heißt nicht umsonst **Tekken 3D Prime Edition**: Als zusätzlicher Kaufgrund befindet sich auf dem Spielmodul ein hübscher Zusatz: der Animationsfilm **Tekken Blood Vengeance**, den ihr euch in 3D anschauen könnt. Der Film zeigt die Hintergründe einiger Charaktere des **Tekken**-Universums und erzählt die Geschichten weiter, die in den Videospielen vermittelt werden. Wir sind sehr gespannt auf das Doppelpack und freuen uns schon jetzt auf einen schnellen Prügelspaß mit sauberen Animationen und interessanten Hintergrundgeschichten. ■

Wie bei jedem Konsolen-Prügler dürfen natürlich auch in der **Tekken**-Reihe die hübschen Mädels nicht fehlen.

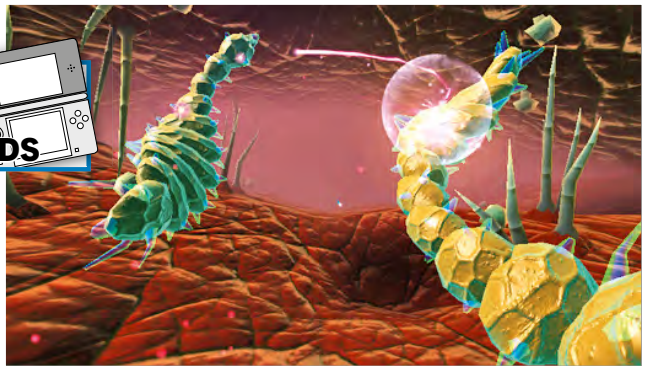
Eine hohe Bildrate macht's möglich: Die Kämpfe laufen in 2D und 3D gleichermaßen flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

*„Ernste Konkurrenz für **Street Fighter** und **Dead or Alive!**"*

Die Spielszenen der neuen **Tekken**-Episode, in die ich hineinschnuppern durfte, fangen die typische Atmosphäre der Serie ein – trotz winzigen Bildschirms. Soweit ich das zum jetzigen Zeitpunkt beurteilen kann, sehen die Animationen richtig gut aus und müssen den Vergleich mit **Super Street Fighter IV** nicht scheuen. Die Entwickler sind auf einem guten Weg!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Ohne Frage gehört **Nano Assault** grafisch zur Crème de la Crème der 3DS-Spiele, der 3D-Effekt zeigt sich angenehm unaufdringlich durch die erzeugte Tiefenwirkung.

Auch fiese Bosskämpfe stehen der geschrumpften Crew bevor: Die zahlreichen Vielbeiner werden wohl allzu bald Bekanntschaft mit den Bordraketen machen!

Genre: Action | **Entwickler:** Shin'en | **Hersteller:** Nicht bekannt | **Termin:** Nicht bekannt

NANO ASSAULT

Text | Henrike Ledig

Kleiner Trip in die menschlichen Eingeweide gefällig? Dann ist dieses Spiel vielleicht etwas für euch!

SCREEN-INFO

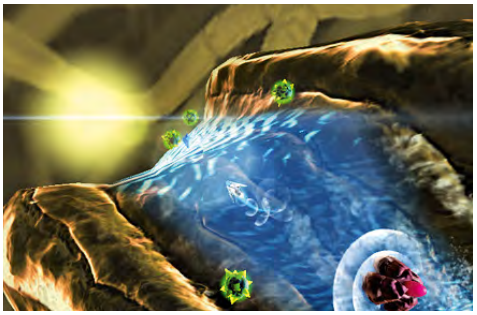
Die Bilder stammen direkt aus der Entwickler-Engine von Shin'en. Sie scheinen nicht nachträglich bearbeitet oder aufgehübscht zu sein und geben die Grafik authentisch wieder.

Mit **Nano Assault** steht uns im Spätherbst ein superbes Spiel des klassischen Shooter-Genres bevor – und das auch noch aus einer Softwareschmiede im eigenen Land! Die Entwicklerfirma Shin'en hat ihren Sitz in München und gehört seit 1999 zu Nintendos Drittparty-Entwicklern. Bekannt ist Shin'en Multimedia vor allem aufgrund weniger kleiner Spiele, die sich allesamt durch einen hohen Produktionsaufwand und spielerische Qualität auszeichnen, zum Beispiel **Iridion 3D** und **Iridion 2** für den Game Boy Advance. Das Team, das vor allem aus Veteranen der Amiga-Demo-Szene besteht und inzwischen über 20 Jahre Erfahrung in der Hardware- und Spiele-Entwicklung aufweisen kann, zeigte damals, was man in technischer Hinsicht alles aus der Hosentaschen-Konsole herausholen kann.

Nano Assault führt die Geschichte der ersten zwei **Nanostray**-Teile zu Ende, die beide für den Nintendo DS erschienen sind. Nach Aussagen der Entwickler ist es aber als eigenständiges Spiel zu betrachten und somit auch für Serien-Neueinsteiger geeignet.

Es sind die inneren Werte …

Das Setting unterscheidet sich demzufolge auch deutlich von dem der vorangegangenen Teile: Während ihr in **Nanostray 1** und **2** mit einem Raumschiff interstellare Missionen besteht, geht es in **Nano Assault** weitaus bodenständiger zu. Zumindest anfangs: Es gilt, einen unbekannten und gefährlichen Virus zu bekämpfen, denn dieser hat einen menschlichen Körper befallen und breitet sich dort ungehindert aus. Ein Mittel gegen diesen Virus gibt es noch nicht. Was liegt da näher, als ein Raumschiff zu entwickeln, das sich samt Crew auf mikroskopische Größe schrumpfen lässt, um den Virus aus nächster Nähe zu erforschen? Das ist zwar nicht ganz logisch nachvollziehbar, aber sei's drum. Ihr lenkt nun das Winzschiff auf seinem weiten Weg durch die menschlichen Eingeweide und erforscht im Spielverlauf die ausgefallensten Gegenden. Wer wollte nicht schon immer mal den Weg des Frühstücksbrotes nachvollziehen oder die genaue Anzahl der Darmzotten herausfinden? Der Virus reagiert jedoch äußerst aggressiv auf Eindringlinge wie euch und hetzt seine fiesen Schergen in Form von halb durchsichtigen Bazillen und knubbeligen, tumorartigen Gewächsen auf euch. Glücklicherweise ist euer Raumschiff mit zahllosen Raketen ausgestattet, mit denen ihr euch zur Wehr setzen und dem Virus ordentlich einheizen könnt … **Nano Assault** war auf der E3 für den 3DS anspielbar und bestach dort durch die eindrucksvolle Präsentation: Shin'en kitzelt grafisch eine Menge aus Nintendos 3D-Konsole heraus. Wenn das Spielprinzip auch auf Dauer überzeugt, dürfen sich Fans des fast ausgestorbenen Shooter-Genres auf einen tollen 3DS-Vertreter freuen. ■



Manche Settings erinnern stark an **Super Mario Galaxy**: Dieser Tumor ist als eine von vielen Umgebungen in 3D erkundbar.

Wir wissen zwar nicht genau, um welche Innerei es sich hier handelt, aber wir werden sie trotzdem erforschen!

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Auf in den Kampf gegen Tumoren und Viren!"

Was passiert, wenn das Spielprinzip von **Metroid**, die Optik von **Super Mario Galaxy** und das Setting aus **Trauma Center** aufeinandertreffen? So eine Spielidee war bisher nahezu undenkbar – nun wird sie umgesetzt, zum Mitnehmen und in 3D! Na gut, wenn uns Stil, gepflegtes Geballer auf schleimige Monster und eine wunderbar eklige Atmosphäre erwarten, dann bin ich ganz vorne mit dabei! Das Setting sagt mir außerdem deutlich mehr zu als der stille und vor allem sterile Weltraum. Da soll uns die heimische Entwicklerschmiede doch mal überraschen, ich bleibe bis dahin gespannt.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

GESPIELT N-ZONE

DS

SCREEN-INFO

Alle auf dieser Seite verwendeten Bilder stammen entweder von Nintendos Presseserver oder wurden von uns selbst anhand der japanischen Version des Spiels angefertigt. Sie geben die Spielegrafik genau wieder!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. November

PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS

Text | Henrike Ledig

Bald darf wieder geknobelt werden: Im chronologisch ersten Teil der Layton-Saga erfahrt ihr, wie der Professor seinen jungen Lehrling Luke traf.

Nachdem der letzte bei uns erschienene Teil mit dem Abschied zwischen Luke und dem Professor endete, spielt der vierte zeitlich vor der ersten Trilogie: Layton geht seiner Tätigkeit als Professor der Archäologie nach und bekommt eines Tages eine neue Sekretärin: Emmy Altava werden viele **Layton**-Fans schon aus dem Spielfilm **Professor Layton und die ewige Diva** kennen. Emmy befördert sich sogleich selbst zur offiziellen Assistentin des Professors, was diesem anfangs gar nicht so recht ist …

Ein neues Mysterium

Sein alter Freund Clark Triton bittet Layton, sich in der Stadt Misthallery einzufinden. Triton erzählt von einer alten Flöte, mit der man der Sage nach ein gewaltiges Phantom befehligen könne. Dieses Phantom sei nun auf dem Weg, um Misthallery in Schutt und Asche zu legen, wenn der momentane Besitzer der Flöte nicht sofort ausfindig gemacht werde. Obwohl der Professor Triton anfangs nur wenig Glauben schenkt, macht er sich samt Emmy auf den Weg in die kleine Stadt. Dort erwarten die beiden allerdings einige Überraschungen: Nicht Clark, sondern dessen Sohn Luke Triton hat den Brief geschrieben. Von dem Knaben erfährt der Professor, dass die Welt in Kürze untergehen wird und er Laytons Hilfe braucht! Das kann der Professor natürlich nicht ausschlagen und ehe sie sichs versehen, befinden

Ärgerlich: In den Genuss des Zusatzspiels **London Life** werden wir, im Gegensatz zu den Japanern, nicht kommen. Es wurde in der deutschen Version restlos gestrichen.

Wegen der schlechten Übertragbarkeit der japanischen Silbensprache ins Deutsche werden es Rätsel wie diese wohl nicht in die deutsche Version schaffen.

Klassische Schiebepuzzles gibt es im Vergleich zu den Vorgängern weniger.

sich die drei in einem wahr gewordenen Albtraum.

Alles beim Alten

Der Titel bleibt der **Layton**-Serie treu: Eine mysteriöse Geschichte, eine Stadt mit schrulligen Bewohnern und jede Menge Rätsel sind auch diesmal mit dabei! Allein der Story-Modus umfasst 170 Kopfnüsse verschiedenster Art: Schiebepuzzles, Mathematik-, Kombinations- und Logikrätsel – wie gewohnt äußerst charmant präsentiert. Natürlich ist ein Großteil davon eher willkürlich in die Story eingebunden: „Oh, sieh mal, Luke, da ist eine Pfütze. Da fällt mir doch glatt ein Rätsel über auseinandergebrochene Würfel ein!“ Aber das dürfte **Layton**-Kennern schon bekannt sein und ist verschmerzbar. Wir hatten übrigens das Gefühl, dass die Rätsel im Vergleich zu den ersten drei Abenteuern des Professors deutlich schwerer geworden sind, was fortgeschrittene Knobler freuen dürfte. Natürlich sind auch einige Minispiele und Sammelaufgaben mit von der Partie: Züge wollen zum Zielbahnhof gelenkt, archäologische Fundstücke entdeckt und Fische gefüttert werden. Bis man das alles erledigt und dem Geheimnis des Phantoms auf die Spur gekommen ist, vergehen locker 20 Stunden.

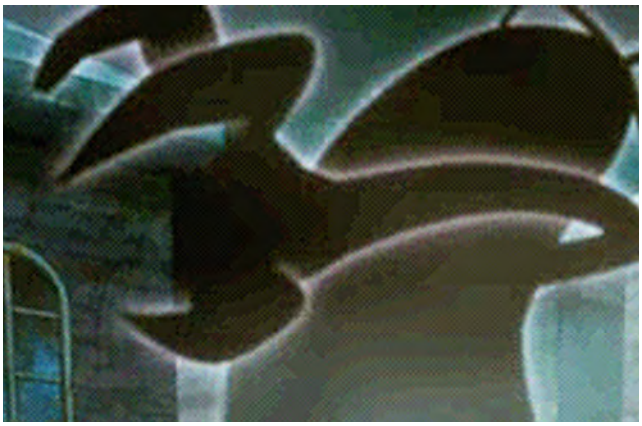
Ein übergroßer Wermutstropfen

In der japanischen und amerikanischen Version des Spiels kann nach Abschluss der Kampagne übrigens noch ein Rollenspiel freigespielt werden, das den Titel **Layton's London Life** trägt und 100 zusätzliche Spielstunden bietet. In der europäischen Version wird dieser Zusatzinhalt bedauerlicherweise nicht enthalten sein – die Gründe dafür sind unbekannt. Möglicherweise könnte das an der schwierigen Übersetzung liegen: Sowohl in den Rätseln des Hauptspiels als auch in **London Life** basieren viele Aufgaben auf der japanischen Schrift. Alle diese Rätsel mussten für den Weltmarkt umgemodelt werden, da eine 1:1-Umsetzung unmöglich ist. Wir bedauern sehr, dass europäischen Spielern dieser Spaß vorenthalten bleibt, und hoffen, dass Nintendo **London Life** – beispielsweise als DLC – nachreicht. ■

Kombinationsrätsel gehörten schon immer zum Repertoire der **Layton**-Spiele: Na, welche dieser drei Puppen ist die Wendevariante der ersten?

Am Charakterdesign lässt sich erkennen: **Der Ruf des Phantoms** spielt vor den bereits erschienenen Teilen, Luke ist noch deutlich jünger.

Der Aufzug dieses Bösewichts erinnert an einen mittelalterlichen Pestarzt. Zum Glück will er euch nichts Böses, sondern führt euch nur etwas an der Nase herum.



Das gewaltige Phantom war einst der Wächter über Misthallery, doch nun zertrümmert es auf Kommando der magischen Flöte die kleine Stadt Misthallery.

MEINUNG ● HENRIKE LEDIG

„Da fehlt aber was!“

Die **Layton**-Reihe gehört für mich zu den Highlights unter den DS-Spielen. Umso mehr freue ich mich jedes Jahr auf den Herbst, wenn ein neues Abenteuer für den Professor und seine Assistenten ansteht. Am Spiel selbst gibt es nichts auszusetzen: Ich habe den vierten Ableger mit Freuden gespielt! Sorgen macht mir nur die deutsche Fassung: Erstens halte ich den Erscheinungstermin im November für gewagt, weil genau dann auch weitere Spiele wie **Zelda: Skyward Sword** und **Super Mario 3D Land** in den Handel kommen, die von ihrem großen Namen profitieren. Zweitens stört es mich gewaltig, dass das Zusatzspiel **Layton's London Life** in Europa nicht enthalten sein wird! Deshalb gibt's von mir jetzt schon mal einen Abzug bei der Wertungstendenz.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // verbringt …

… den Winter mit dem 3DS. Wie könnte er auch anders? Ein neues **Super Mario** und **Mario Kart** stehen noch für 2011 an – und die Wii wird in der kalten Jahreszeit dank **Zelda: Skyward Sword** sicher auch nicht zu kurz kommen!

… die Tage, nachdem diese N-ZONE-Ausgabe in Druck ging, im Urlaub. Wenn es diesen Sommer schon nicht mit der gesunden Bräune geklappt hat, muss man dem Sommer eben hinterherreisen. Deswegen: Ab in den Süden!

Christoph Kraus // wundert sich …

… über gar nichts mehr – auch nicht über die betagte Dame, die ihm heute Morgen auf dem Weg zur Arbeit begegnet ist. Sie stützte sich auf einem Gehwagen ab, hatte zwei schwer bepackte Einkaufstaschen in der Hand und trug ein – bitte festhalten! – knallrotes Hulk-Hogan-T-Shirt. Das nennen wir Alters-Coolness!

… dafür über Leute, die schon im September Weihnachtsgebäck kaufen. Schmeckt nämlich erst im Dezember – das weiß man doch.

Sebastian Stange // wird …

… vermisst. Keine Sorge: Sebastian ist natürlich noch im Team, doch weilt er gerade für unser Schwestermagazin *play³* in Kalifornien und zockt dort das neue **Call of Duty: Modern Warfare**. Möge er die Sonnenseiten des Redakteursdaseins genießen!

… privat bald im Jahr 2011 ankommen! Mit einem Tablet-PC (natürlich zum Fastgeschenkt-Schnäppchenpreis) hat er die Reise in die Gegenwart eingeleitet.

Uwe Hönig // feiert …

… das 25-jährige Jubiläum von Samus Aran und zockt aus diesem schönen Anlass das erste Spiel der **Metroid**-Serie auf dem 3DS. Schließlich konnte man das Game im Rahmen des Botschafterprogramms kostenlos auf die Konsole laden!

… Erntedankfest im Knoblauchsland (ländliches Gemüseanbaugebiet bei Nürnberg) mit einer Schlachtplatte und Wildschwein-Bier-Eintopf. Wohl bekomm's!

Matthias Schöffel // wird …

… in der Redaktion schmerzlich vermisst, befindet er sich doch im Urlaub und kann nicht in vollem Umfang an der Erstellung dieser N-ZONE-Ausgabe mitwirken.

… allerdings bald total entspannt in heimische Gefilde zurückkehren und die nächste Produktion voller Energie in Angriff nehmen.

… außerdem das nächste Mal vor Antritt des Urlaubs hoffentlich einen schlauen Text für die Teamseite verfassen. Mit freundlichen Grüßen, Dein Layoutkollege. :)

David Mola // feiert …

… den Herbsteinbruch! Endlich wieder erträgliche Temperaturen, die Klamotten kleben einem nicht permanent am Körper und keine strahlende Sonne, die oftmals ungünstig auf Monitor/Fernseher scheint und die Arbeit erschwert bzw. eine gemütliche Zockrunde beeinträchtigt.

… die Wiederauferstehung von **Driver**! Endlich ein Serien-Ableger, der zu Recht als legitimer Nachfolger des grandiosen ersten Teils gelten kann. San Francisco, ich komme!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

David Martin

… ist im GTI-Club. Zumindestens im verlagsinternen, in dem Uwe seit Jahren stolzes Mitglied ist und hart daran arbeitet, dem Ruf seines Vehikels gerecht zu werden. Ansonsten übt David jetzt schon fleißig **FIFA 12**, um Kollegen Koch dank diesem Trainingsvorsprung für ein paar Tage an die Wand spielen zu können.

Marcus Bauer

…freut sich auf zukünftige Titel wie **Super Mario 3D Land** und **Paper Mario**. Die veranlassen ihn dazu, sich noch in diesem Jahr einen eigenen 3DS zuzulegen. Doch Nintendos Konferenz zum Handheld könnte die eventuellen Kaufpläne noch über den Haufen werfen – oder aber sie beschleunigt den Vorgang, wenn weitere Top-Titel angekündigt werden!

Henrike Ledig

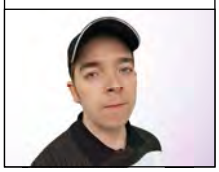
…genießt die alltägliche Reizüberflutung in der Redaktion: Adrenalinkicks, das Anschlagen ihrer „Süß!-Rezeptoren" und das verinnerlichte Rätselfieber haben sich diesen Monat die Klinke in die Hand gegeben. Und das ist auch gut so! Denn dem nahenden Studienanfang wird schon voller Furcht entgegengesehen.

Maik Koch

… blickt nach Fernost. Der Nintendo-Event und die Tokio-Gameshow sind Maiks nächste Highlights im Spieleuniversum. Als Freund exotischer Spiele und natürlich auch als eingefleischter Nintendo-Fan wird er sich mal wieder die Nächte um die Ohren schlagen und auf unserem Internetauftritt unter www.n-zone.de über alles berichten!

Yves Nawroth

… ist beeindruckt. Und zwar von der Gamescom, auf der er in diesem Jahr eine ganze Woche bleiben und am Computec-Stand helfen durfte. Besonders hat es ihn gefreut, viele der Leser kennenzulernen und mit diesen über Spiele fachzusimpeln. Eines steht für Yves jetzt schon fest: Im nächsten Jahr ist er wieder mit dabei!



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	PAC-MAN & GALAGA (3DS)	DRIVER: SAN FRANCISCO (Wii)	DRIVER: SAN FRANCISCO (Wii)	ALIENS: INFESTATION (DS)
FLOP-TITEL	DUAL PEN SPORTS (3DS)	FIFA 12 (Wii)	DUAL PEN SPORTS (3DS)	FIFA 12 (Wii)
FIFA 12 (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,33** Test S. 46	Fußball ist im Prinzip immer eine runde Sache. Aber beim neuen Wii-**FIFA** fehlt mir eindeutig die Geschmeidigkeit in puncto Grafik und Präsentation. Zudem gibt's keinen Online-Modus mehr! **7**	Nein! Auch im Jahr 2011 kann ich nichts mit Fußball anfangen! Mir ist es schlichtweg egal, ob das neue **FIFA** auf der Wii etwas taugt – in meiner Konsole wird die **FIFA**-Disc sowieso niemals rotieren! **–**	In diesem Jahr hat mich die Serie etwas enttäuscht: Der City-Modus klingt spannender, als er ist – der wegrationalisierte Online-Modus ist ein Zeichen für den Stellenwert der Wii bei einigen Publishern. **7**	Da mich Fußball kaum interessiert, kann ich auch **FIFA 12** nicht viel abgewinnen. Spielerisch wird gewohnte Qualität geboten, doch eingefleischten Fans wird der fehlende Online-Modus bitter aufstoßen! **5**
DRIVER: SAN FRANCISCO (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 48	Das Action-Rennspiel funktioniert auf PS3 und Co. richtig gut. Da ist es umso bedauerlicher, dass es Ubisoft nicht gelungen ist, den ganzen **Driver**-Charme auch auf der guten alten Wii rüberzubringen. **6**	Auch wenn man auf der Wii auf etliche Inhalte und Features verzichten muss und die Grafikqualität stark schwankt, freut es mich, dass immer noch viel von der tollen **Driver**-Atmosphäre übrig geblieben ist! **7**	Mir persönlich taugt das neue **Driver**-Spiel auch auf der Wii – obwohl man wirklich viele Abstriche bei Umfang, Features und Technik im Vergleich mit den klasse Xbox- und PS3-Versionen machen muss. **8**	Leider kann das Wii-**Driver** nicht im Geringsten mit den hervorragenden Versionen für PS3 und Xbox 360 mithalten. Doch immerhin bekommt man auch auf der Wii ein ordentliches Fahrgefühl geboten! **6**
DRIVER: RENEGADE (3DS)	∅ **WERTUNG: 5,75** Test S. 49	Bitte schön, das soll es schon gewesen sein? Tatsächlich: Auf dem Nintendo 3DS flimmerte uns schon nach weniger als drei Stunden Spielzeit der Abspann über den 3D-Bildschirm. Eindeutig zu kurz! **5**	Auf dem 3DS haben mir fünf Minuten im Story-Modus gereicht: Setting, Story und Atmosphäre haben fast nichts mit denen der Heimfassung zu tun und wirken dagegen sehr abgedroschen. Schade! **5**	So sehr ich mich auch darauf gefreut habe, macht mich die Handheld-Fassung von **Driver** nicht glücklich. Der Story-Modus ist wegen des Umfangs und des „super-coolen" Tanners ein Witz! **6**	Die 3DS-Version erschien mir zunächst vielversprechend. An der flotten Optik gibt es auch nicht viel zu mäkeln, aber leider ist der Umfang zu gering und die Story will auch nicht so richtig durchstarten. **7**
PAC-MAN & GALAGA (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 50	Ohne Witz: Diese Retro-Spielesammlung hat mich deutlich mehr beeindruckt als beispielsweise der neumodische, aber stinklangweilige 3DS-Flop **Dual Pen Sports**. Vor allem **Pac-Man** taugt immer noch. **8**	Die beiden Klassiker haben gewaltig an meinen Nerven gezehrt, die neuen Spiele dieser Sammlung sind ganz witzig. Aber das zum Vollpreis? Bei eShop-Downloads zum fairen Preis würde ich sofort zuschlagen ... **7**	Man möge mich mal wieder einen Nerd nenen, aber ich stehe auf diese Spielesammlung. Besonders die neuen Titel machen Spaß – die Original-Klassiker machen mir nur bewusst, wie alt ich schon bin ... **8**	Ich liebe diese alten Games auch heute noch und für eine Runde Nostalgie zwischendurch ist **Pac-Man & Galaga Dimensions** die passende Wahl. Die zusätzlichen modernen Spielvarianten sind ebenfalls cool! **7**
DUAL PEN SPORTS (3DS)	∅ **WERTUNG: 4,75** Test S. 51	Schnarch! Vor fünf Jahren wäre es vielleicht innovativ gewesen, eine Minispielsammlung mit zwei (!) Touchpens gleichzeitig zu bedienen. Aber heute ist das nur noch zum Einschlafen öde. **3**	Anfangs fand ich die Idee, mit zwei Touchpens zu spielen, sehr befremdlich. Aber nach einigen Disziplinen gefiel mir diese Idee immer besser – etwas Spaß steckt in dieser Minigames-Sammlung auf jeden Fall! **6**	Mir reicht ein Stäbchen – solange ich nicht beim Asiaten zum Essen bin. Die mit zwei Touchpens gesteuerten Mini-Spielchen sind mir zu anspruchslos und konnten mich nur kurzzeitig bei Laune halten. **5**	Sportspielsammlungen sind meist ein witziger Zeitvertreib, nur die außergewöhnliche Steuerung von **Dual Pen Sports** ist nicht mein Fall. Der doppelte Stylus-Einsatz wirkt beim Spielen ziemlich fummelig. **5**
ALIENS: INFESTATION (DS)	∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 52	Sega macht dem betagten Doppelschirm ein letztes Abschiedsgeschenk: Mit diesem gut gemachten Actionspiel endet für den **Sonic**-Hersteller die DS-Ära in Würde. Mir kommen die Tränen ... **8**	Ganz nett, aber ich will Grafik-Power! Nachdem ich privat bereits fleißig mit dem 3DS spiele und für die Arbeit auch schon mit der PS Vita Erfahrungen sammeln durfte, habe ich wohl zu hohe Ansprüche! **7**	Yeah! Ich hätte nicht gedacht, dass so eine Perle noch auf dem alten DS erscheint. In Erinnerung an **Alien 3** vom Mega Drive und SNES sowie an klassische **Metroids** wird mir mit Aliens richtig warm ums Herz! **8**	Obwohl die Grafik altbacken aussieht, verbirgt sich in diesem DS-Modul sehr viel Spielspaß! Das Erkunden der alienverseuchten Umgebungen sorgt für Gänsehaut-Feeling und actionreiche Gefechte. **8**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Beastly	F + F Distribution	09. September I 2011
Champion Jockey	Tecmo Koei	02. September I 2011
Combat Wings: The Great Battle of WW2	Ubisoft	22. September I 2011
Die Pinguine aus Madagascar: Dr. Seltsam kehrt zurück.	THQ	16. September I 2011
Dragon Quest Collection	Square Enix	September I 2011
Driver: San Francisco	Ubisoft	01. September I 2011
FIFA 12	Electronic Arts	29. September I 2011
Gummy Bears Mini Golf	F + F Distribution	09. September I 2011
Mein neues Leben	ProSiebenSat1 Digital	September I 2011
Mystery Case Files: Der Fall Malgrave	Nintendo	09. September I 2011
Phineas & Ferb: Quer durch die 2. Dimension	Disney Interactive Studios	22. September I 2011
Super Mario Galaxy	Nintendo	16. September I 2011
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	16. September I 2011
We Dance	Nordic Games	02. September I 2011
We Sing UK-Hits	Nordic Games	September I 2011
X-Men: Destiny	Activision	30. September I 2011
OKTOBER		
Disney Universe	Disney Interactive Studios	27. Oktober I 2011
Jungle Kartz	Nordic Games	17. Oktober I 2011
Just Dance 3	Ubisoft	11. Oktober I 2011
Monster High: Die monsterkrasse Highschool-Klasse	THQ	14. Oktober I 2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	14. Oktober I 2011
Spider-Man: Edge of Time	Activision	14. Oktober I 2011
Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis ...	Ubisoft	20. Oktober I 2011
2011/2012		
Attack at the Movies	505 Games	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Herbst I 2011
Dance Sensation	505 Games	2011
Deepak Chopra's Leela: Meditation und Entspannung	THQ	18. November I 2011
Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis	Ubisoft	Nicht bekannt
Disney Universe	Disney Interactive Studios	Herbst I 2011
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Family Trainer Magical Carnival	Namco Bandai	18. November I 2011
Fortune Street	Nintendo	Nicht bekannt
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Kirby's Wii Adventure	Nintendo	Dezember I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Bros. Interactive	18. November I 2011
Mario Party 9	Nintendo	2012
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	November I 2011
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat	THQ	18. November I 2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	15. November I 2011
Pandora's Tower	Nintendo	2012
PES 2012	Konami	November I 2011
Power Rangers: Samurai	Namco Bandai	2011
Rayman Origins	Ubisoft	November I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Black Eyed Peas Experience	Ubisoft	Nicht bekannt
The Last Story	Nintendo	2012
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	18. November I 2011
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2011
WWE 12	THQ	25. November I 2011

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Aliens: Infestations	Sega	11. September I 2011
ATV Quad King	F + F Distribution	9. September I 2011
Challenge Me: Gehirnjogging für Kids	F + F Distribution	16. September I 2011
Cooking Mama World: Outdoor Adventures	505 Games	29. September I 2011
Die Pinguine aus Madagaskar: Dr. Seltsam kehrt zurück.	THQ	16. September I 2011
Duden: Einfach klasse in Deutsch, 1./2. Klasse	Schmidt	2. September I 2011
Duden: Einfach klasse in Deutsch, 3./4. Klasse	Schmidt	2. September I 2011
Harvest Moon: Der Großbasar	dtp Entertainment	23. September I 2011
Mystery Saga: The Spirit Mask	PurpleHills	15. September I 2011
Phineas & Ferb: Quer durch die 2. Dimension	Disney Interactive Studios	15. September I 2011
X-Men: Destiny	Activision	30. September I 2011
OKTOBER		
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Nintendo	7. Oktober I 2011
Kirby Mass Attack	Nintendo	28. Oktober I 2011
Joan Jade und die Tore von Xibalba	PurpleHills	27. Oktober I 2011
Monster High: Die monsterkrasse Highschool-Klasse	THQ	14. Oktober I 2011
Spider Man: Edge of Time	Activision	Oktober I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Beyblade Metal Masters: Nightmare Rex	Konami	November I 2011
Call of Duty: Modern Warfare 3 – Defiance	Activision	8. November I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix	Sommer I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	November I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	November I 2011
Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	November I 2011
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
Titeuf	Deep Silver	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Whappy Dog	Activision	November I 2011
Zhu Zhu Classics	Activision	2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai	30. September I 2011
Cave Story	Flashpoint	30. September I 2011
Driver: Renegade 3D	Ubisoft	01. September I 2011
DualPenSports	Namco Bandai	02. September I 2011
FIFA 12	Electronic Arts	29. September I 2011
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	September I 2011
Mahjongg 3D: Die Krieger des Kaisers	Dtp Entertainment	30. September I 2011
Mein Fohlen 3D	Dtp Entertainment	30.September I 2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	09. September I 2011
Thor: God of Thunder	Sega	09. September I 2011
WRC: FIA World Rally Championship 2011	F+F Distribution	15. September I 2011
OKTOBER		
Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami	17. Oktober I 2011
James Noir's Hollywood Crimes 3D	Ubisoft	27. Oktober I 2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	14. Oktober I 2011
Spider-Man: Edge of Time	Activision	14. Oktober I 2011
Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis ...	Ubisoft	20. Oktober I 2011
2011/2012		
Ace Combat 3D	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Cooking Mama 4	505 Games	10. November I 2011
Crush3D	Sega	17. Februar I 2012
Frogger 3D	Konami	November I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	November I 2011
Heroes of Ruin	Square Enix	Nicht bekannt
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Mario Kart 7	Nintendo	Dezember I 2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	15. November I 2011
One Piece: Unlimited Cruise SP	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Paper Mario	Nintendo	2011
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil: Revelations	Capcom	Nicht bekannt
Shinobi	Sega	11. November I 2011
Sonic Generations	Sega	November I 2011
Super Mario 3D Land	Nintendo	November I 2011
Super Pokémon Rumble	Nintendo	Dezember I 2011
Tales of the Abyss	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Tekken 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tetris	Nintendo	Herbst I 2011
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt
Zoo Resort	Ubisoft	10. November I 2011

Skylanders: Spyro's Adventure (Wii/3DS) **14. Oktober 2011**

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

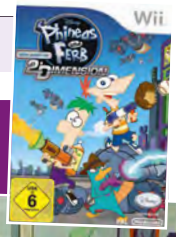
TERMIN	TITEL	HERSTELLER
16. September	Super Mario Galaxy (Nintendo Selects)	Nintendo
16. September	The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nint. Selects)	Nintendo
22. September	Combat Wings: The Great Battles of WWII	Ubisoft
22. September	Phineas & Ferb – Quer durch die 2. Dimens.	Disney Int. Studios
29. September	FIFA 12	Electronic Arts
30. September	X-Men Destiny	Activision
6. Oktober	We Sing UK Hits	Nordic Games
11. Oktober	Just Dance 3	Ubisoft
14. Oktober	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision
14. Oktober	Spider-Man: Edge of Time	Activision
17. Oktober	Jungle Kartz	Flashpoint
20. Oktober	Die Abenteuer von Tim & Struppi – D. Geh. der Einhorn	Ubisoft
28. Oktober	Mein Neues Leben	ProSiebenSat1 Digital

Test S. 46

Vorschau S. 32

22.09. PHINEAS & FERB – QUER DURCH …

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS I GENRE: JUMP & RUN



Auf Basis der beliebten Zeichentrickserie **Phineas & Ferb** wurde ein abendfüllender Fernsehfilm produziert – und wie von Disney gewohnt, kommt natürlich auch das passende Videospiel auf den Markt. Die Wii-Version von **Phineas & Ferb – Quer durch die 2. Dimension** lässt euch in die Rolle von insgesamt zehn bekannten Charakteren wie Phineas, Ferb oder Agent P schlüpfen, um die Welt vor dem bösen Dr. Doofenschmirtz zu retten. Freut euch auf 25 farbenfrohe Levels und eine Reihe verrückter Gadgets!

16.09. SUPER MARIO GALAXY/ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: JUMP & RUN/ACTION-ADVENTURE

Die Nintendo-Selects-Reihe wird um zwei hochkarätige Games erweitert, nämlich **Super Mario Galaxy** und **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Das heißt, ihr könnt zwei echte Wii-Software-Perlen zum Preis von jeweils knapp 25 Euro ergattern. Im Fall von **Super Mario Galaxy** bekommt ihr eines der coolsten Jump & Runs, das eigentlich nur noch vom Nachfolger übertrumpft wird! Das **Zelda**-Abenteuer **Twilight Princess** ist ebenfalls schon jetzt ein absoluter Klassiker und stimmt perfekt auf den bald erscheinenden Nachfolger **Skyward Sword** ein!

22.09. COMBAT WINGS: THE GREAT BATTLES OF WWII

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: ACTION/SIMULATION

Combat Wings wurde verschoben und erscheint nun voraussichtlich am 22. September. Im Spiel dürft ihr die dramatischen Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs nacherleben, und zwar in der Rolle von alliierten Piloten. In über 20 Missionen reist ihr quer über den Globus, um beispielsweise als amerikanischer Pilot gegen die japanischen Luftstreitkräfte über dem Pazifik zu kämpfen. Dabei wählt ihr aus mehr als 25 Flugzeugen, während die Steuerung sowohl einen Arcade- als auch einen Simulations-Modus bietet.

11.10. JUST DANCE 3

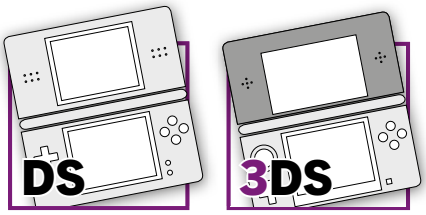
HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: MUSIKSPIEL

Langsam, aber sicher kommt das Weihnachtsgeschäft ins Rollen und die Hersteller knallen einen Serienhit nach dem anderen in den Handel! So erscheint demnächst mit **Just Dance 3** bereits der dritte Ableger der höchst erfolgreichen Serie und das Erfolgskonzept wird offensichtlich beibehalten. Das Spiel bietet unkomplizierte Tanz-Action, bei der es nicht unbedingt auf perfekte Körperbeherrschung ankommt. Der Spaß steht hier deutlich im Vordergrund und dank über 40 abwechslungsreicher Charthits und einer Tonne Spielmodi ist Langzeitmotivation garantiert!

14.10. SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION

Der indirekte **Shattered Dimensions**-Nachfolger steht kurz vor der Veröffentlichung und erleichtert die Wartezeit auf **Spider-Man 4** (der Kinostart des 3D-Films ist für den 3. Juli 2012 geplant). Hier schlüpft ihr wieder einmal in die Rolle des berühmten Spider-Man, der diesmal aber nur über zwei Anzüge verfügt. Dank des völlig neuen Cause-and-Effect-Gameplays beeinflussen die Handlungen von Amazing Spider-Man und Spider-Man 2099 die Welten des jeweils anderen Spidey-Charakters in Echtzeit.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
22. September	Phineas & Ferb – Quer durch die 2. Dim.	Disney Int. Studios
23. September	Harvest Moon DS: Der Großbasar	dtp Entertainment
30. September	Aliens: Infestation	Sega
30. September	X-Men Destiny	Activision
7. Oktober	Dragon Quest Monsters: Joker 2	Nintendo
14. Oktober	Spider-Man: Edge of Time	Activision
27. Oktober	Joan Jade und die Tore von Xibalba	PurpleHills
28. Oktober	Kirby Mass Attack	Nintendo

Test S. 52

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
9. September	Thor: God of Thunder	Sega
15. September	WRC – FIA World Rally Championship 2011	F+F Distribution
29. September	FIFA 12	Electronic Arts
30. September	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai
7. Oktober	Mahjong 3D: Die Krieger des Kaisers	dtp Entertainment
14. Oktober	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision
14. Oktober	Spider-Man: Edge of Time	Activision
17. Oktober	Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami
20. Oktober	Die Abenteuer von Tim & Struppi – D. Geh. der Einhorn	Ubisoft
20. Oktober	Die Sims 3: Einfach tierisch	Electronic Arts
27. Oktober	James Noir's Hollywood Crimes 3D	Ubisoft
28. Oktober	Mein Fohlen 3D	dtp Entertainment
31. Oktober	One Piece Unlimited Cruise SP	Namco Bandai

07.10. MAHJONG 3D: DIE KRIEGER DES KAISERS (3DS)

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Bei **Die Krieger des Kaisers** wird euch einiges geboten: So kämpft ihr anhand von Mahjong-Puzzles in einer umfangreichen Einzelspielerkampagne als mächtiger Feldherr Ying Zheng um die Eroberung des alten chinesischen Reichs. Neben den über 160 enthaltenen Herausforderungen in 3D-Optik dürft ihr im eingebauten Editor auch eigene knifflige Mahjong-Puzzles erstellen.

07.10. DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER 2 (DS)

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: ROLLENSPIEL

Zum originellen Rollenspiel **Dragon Quest Monsters: Joker** steht ein Nachfolger in den Startlöchern, bei dem erneut bewährte Spielelemente mit einer Prise **Pokémon** vermischt werden. Im Spiel sind nämlich über 300 Monster verborgen, die ihr zunächst im Gefecht schwächen müsst, um sie einfangen zu können. Anschließend dürft ihr die Kreaturen in eure Truppe aufnehmen und für euch kämpfen lassen. Per „Synthese" ist es möglich, die Monster zu kreuzen, um stärkere Verbündete zu kreieren. Erfolgreiche Züchter können sich dann im Wi-Fi World Tournament messen und gegen Spieler auf der ganzen Welt antreten!

17.10. DR. LAUTREC UND DIE VERGESSENEN RITTER (3DS)

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Bei dem Abenteuer im **Layton**-Stil übernehmt ihr die Rolle von Doktor Lautrec und dürft knifflige Rätsel und Puzzles lösen. Im Zentrum der Geschichte steht eine mysteriöse Schatzkarte mit einigen Markierungen. Zunächst müsst ihr diesen Hinweisen nachgehen und die gekennzeichneten Orte besuchen. Dort warten allerlei Arten von Rätseln, die Logik, Kombinationsgeschick und eine gute Beobachtungsgabe erfordern. Außerdem nutzt das Spiel die Fähigkeiten des 3DS und bietet Hinweise, indem sich Objekte aus allen Blickwinkeln untersuchen lassen!

20.10. DIE SIMS 3: EINFACH TIERISCH (3DS)

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: SIMULATION

Nachdem das Hauptspiel **Sims 3** bereits für den 3DS erschienen ist, folgt nun die Erweiterung **Einfach tierisch** als eigenständig spielbares Modul. Erstmals in der Geschichte der Serie lassen sich Hunde oder Katzen steuern. Ihr bestimmt diesmal also die Lebensgeschichte von putzigen Vierbeinern, die sich aus über 40 Hunde- und über 20 Katzenrassen auswählen lassen. Die Tiere verfügen über ihren eigenen Willen und können verschiedene Persönlichkeitsmerkmale haben. Außerdem dürft ihr das Aussehen der Tiere ganz nach euren Wünschen anpassen.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 29. September 2011

FIFA 12

Text | Marcus Bauer

Der EA-Kick geht in die nächste Runde, doch lohnt sich das alljährliche Update? Wir haben uns für euch auf dem virtuellen Rasen ausgetobt!

Auch in diesem Jahr erscheint ein neues **FIFA**, das eigens an die Wii angepasst wurde. Doch was hat sich in diesem Jahr außer Spieler- und Mannschafts-Updates geändert? Kann man sich als Besitzer des Vorgängers das Geld für den neuesten Teil sparen? In unserem Test verraten wir euch alles, was ihr über **FIFA 12** für die Wii wissen müsst.

⊕ Errichtet eine Stadt!

Die neue Struktur des Hauptmenüs sticht sofort ins Auge: Ihr befindet euch in eurer eigenen Fußballstadt! Nachdem ihr dieser einen Namen verpasst und eure Mannschaft mit Kürzel, Logo und Trikotfarben editiert habt, könnt ihr euch in verschiedenen Spielmodi austoben. Durch Erfolge darin ergattert ihr zahlreiche Trophäen, die für Langzeitmotivation und Abwechslung in den sonst recht ähnlich ablaufenden Matches sorgen.

⊕ Vielzahl an Spielmodi

Im Spielmodus „Ab aufs Feld“ spielt ihr eine normale Begegnung von elf gegen elf Spielern und könnt dann wiederum zwischen zwei Spielvarianten wählen: „Classic“ und „Be a Pro“. Im klassischen Modus steuert ihr die komplette Mannschaft, als Pro habt ihr nur die Kontrolle über einen Spieler. Bei „Ab aufs Feld“ können bis zu vier menschliche Spieler miteinander oder gegeneinander antreten.

„Ab auf die Straße“ spielt sich ähnlich wie der verwandte Titel **FIFA Street**: Hier kickt ihr auf einem kleinen Spielfeld mit fünf Spielern inklusive Torwart pro Mannschaft. Interessant an diesem spaßigen und schnellen Modus ist die Möglichkeit, durch gute Pässe und Manöver eine Leiste aufzuladen, die dann für eine kurze Zeit bestimmte Fähigkeiten freischaltet. Mit einem Powerschuss zum Beispiel hat euer Torschuss viel mehr Wumms! Oder ihr belegt euren Gegner mit einem „Gernegroß“-Fluch, der sie verkleinert und ihre Schusskraft senkt. Die Po-

Im Straßenspiel zockt ihr schnelle Matches und verfügt zudem über coole Fähigkeiten, die ihr gegen eure Gegner einsetzt.

Die Animationen sind okay, aber das Publikum im Hintergrund ist fürchterlich pixelig. Wer die Konzentration auf Ball und Spieler richtet, erspart sich diesen Anblick.

Pass, Schuss, Tor: Auch gemeinsam mit einem Kollegen könnt ihr die gegnerische Mannschaft das Fürchten lehren. Bald zappelt's im Netz!

Im Trainer-Modus gibt es viele Möglichkeiten, euren Verein zu fördern – zum Beispiel durch Medien, dank derer ihr euren Gewinn erhöht.

wer-ups sorgen für ein erfrischendes Arcade-Gefühl, das vor allem im Mehrspieler-Part Spaß macht. Denn natürlich könnt ihr auch diesen Modus (lokal) mit euren Freunden zocken! Im „Städtepokal"-Modus tretet ihr ebenfalls mit einem Fünf-Mann-Team gegen Gegner an, die immer stärker werden, bis ihr den Pokal erreicht.

Eure strategischen Fähigkeiten dürft ihr im „Trainer-Modus" unter Beweis stellen – und könnt bei Bedarf auch selbst als Spieler ins Geschehen auf dem Platz eingreifen! Durch abgeschlossene (gespielte oder simulierte) Matches bekommt ihr Geld, das ihr wiederum in Vereins-Upgrades wie bessere Ärzte, Trainingsmethoden, Transport oder Medien investiert. Über das Transfermenü handelt ihr mit Spielern, im Trainingsmenü wertet ihr die verschiedenen Fähigkeiten eurer Mannschaft auf. Diese Simulation bietet viele Möglichkeiten, eure Mannschaft zu verwalten, und motiviert durch die Einnahmen. Das Menü ist übersichtlich gehalten – selbst unerfahrene Fußball-Manager finden sich hier schnell zurecht.

Der „Turnier-Modus" ist vollgestopft mit lizenzierten Wettbewerben wie der Bundesliga, dem DFB-Pokal und vielen ausländischen Meisterschaften; nur die dritte Bundesliga ist leider nicht mit dabei! Abschließend noch ein paar Worte zum „Von der Straße ins Stadion"-Modus, in dem ihr einen Spieler in seiner Karriere begleitet und durch Erfolge seine Fähigkeiten und Statuswerte verbessert. Außerdem steigert ihr seinen Ruhm, damit euer Kicker groß rauskommt und den Sprung von der Straße ins Stadion schafft. Motivierend, aber nur für Solospieler gedacht!

⛔ Und was ist mit Online?

Ein großer Kritikpunkt am Mehrspieler-Modus ist, dass es keinerlei Möglichkeit mehr gibt, online gegen Freunde anzutreten. Angesichts der langsam nahenden Rente der Nintendo-Konsole und der Kosten für die Online-Server ist das ein zumindest ein Stück weit nachvollziehbarer Grund. Trotzdem werden sich einige Wii-Besitzer sicher daran stören! Der Mehrspieler-Modus in **FIFA 12** ist spaßig, doch bis auf die Arcade-Action in „Ab auf die Straße" bietet der Titel in der Hinsicht keine Neuerungen.

⛔ Optik von anno dazumal

Ein weiteres Manko ist die altbackene Grafik. Kantenflimmern, ein schrecklich verpixeltes Publikum, eintönige Farben und matschige Texturen prägen die Optik des Spiels. Zum Glück trübt dies nicht den Spielspaß! Die Steuerung mit der Wii-Fernbedienung ist gewöhnungsbedürftig, mit dem Nunchuk lässt es sich deutlich komfortabler kicken. Am Sound gibt es nicht viel auszusetzen. Die Kommentatoren wirken echt und wiederholen sich nicht ständig – die Menüs sind mit abwechslungsreicher Musik von Interpreten verschiedener Genres hinterlegt.

Ist **FIFA 12** mehr als ein Update? Wir sagen ja. Verbesserte Trainer- und Straßen-Modi mit Power-ups, eine Stadt zum Aufwerten und zahlreiche Trophäen sorgen für Langzeitmotivation. Da kann man über einige Schwächen hinwegsehen. Wer lieber online spielt, ist beim Vorgänger allerdings besser aufgehoben. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuck, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • MARCUS BAUER

„Für Einzelspieler ist der Titel motivierend."

Mein Vorurteil › **FIFA 12** ist lediglich ein Update des Vorgängers und auf der Wii sowieso hoffnungslos veraltet! Außerdem ist Fußball eh doof!

Als ich **FIFA 12** startete, fand ich zunächst nichts Besonderes an dem Städte-Prinzip. Nachdem ich einige Spielmodi angespielt und Trophäen gesammelt hatte, machte sich unweigerlich ein Gefühl von Zufriedenheit in mir breit. Selbst als Nicht-Fußball-Fan macht mir das Spiel eine Menge Spaß. Vor allem „Ab auf die Straße" ist im Multiplayer eine wahre Arcade-Freude! Wenn man sich an die schwache Grafik gewöhnt hat, ist **FIFA 12** ein motivierendes Fußballspiel.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Abwechslungsreiche Spielmodi
- ⊕ Motivierendes Trophäensystem
- ⊕ Power-ups im Straßen-Modus

CONTRA

- ⛔ Klobige und pixelige Grafik
- ⛔ Kein Online-Mehrspieler-Modus

GRAFIK 5

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	72

Stilvoll präsentiert: Die Story wird in cool gemachten und unterhaltsamen Zwischensequenzen erzählt, was der Atmosphäre des Spiels sehr zugute kommt.

Überflüssig: Um Widersacher zu rammen, müsst ihr die Wii-FB in deren Richtung bewegen, was oftmals an der fehlenden Präzision scheitert.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 1. September 2011

DRIVER SAN FRANCISCO

Text | Thomas Eder

Tanner is back! Doch wie viel Driver steckt im Wii-Ableger?

Nach **Driver: Parallel Lines** war es lange Zeit still um die erfolgreiche Spielereihe – jetzt endlich erscheint ein neuer Teil der Serie. Doch kann das Spiel auch auf der Wii und dem 3DS die Fans der Reihe so sehr entzücken wie die supergelungenen PS3- und Xbox-360-Fassungen? Um das herauszufinden, haben wir uns in den Häuserschluchten von San Francisco und Renegade City ordentlich ausgetobt.

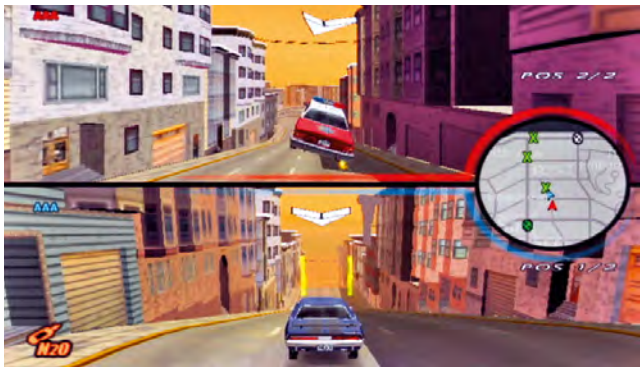
⊕ Ein Hauch Driver

Das (ziellose) Cruisen durch die Stadt hat seinen Reiz nicht verloren – auch auf der Wii macht es wahnsinnig Spaß, zu lässiger Musik einfach nur umherzufahren, die Gegend zu erkunden und Spaß mit den vielen Fahrzeugen zu haben. Dennoch sollte man es dabei – zumindest zu Beginn des Spiels – nicht belassen: Erst durch das erfolgreiche Absolvieren der Story-Missionen schaltet ihr Stadtteile, Fahrzeuge und eine Reihe an Fähigkeiten wie etwa Rammen, Nitro und den Koop-Modus frei. Die Haupt- und Nebenmissionen wählt ihr auf der Übersichtskarte aus, dazu zählen verschiedene Fahrmissionen, in denen ihr Gegner verfolgen oder anhängliche Feinde abhängen müsst, andere Fahrzeuge eskortiert oder einfach nur innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Zielpunkte erreichen müsst. Hierfür – sowie für coole Stunteinlagen und Bonusziele – erhaltet ihr Erfahrungspunkte (XP), mit denen ihr eure Fähigkeiten weiter verbessern und Inhalte freischalten könnt. Es gibt also viel zu tun, doch um den Spieler auch dauerhaft bei Laune zu halten, sind die Missionen zu eintönig. Hierfür entschädigt der (lokale) Mehrspielermodus ein wenig. Während des normalen Spielens wie auch während spezieller Koop-Herausforderungen übernimmt ein Spieler das Steuer, während der andere mit einer zweiten Wii-FB das Ballern übernimmt.

⊖ Abgespeckt

Im Vergleich mit den Fassungen für die Xbox und die PS3 zieht das Wii-**Driver** aber nicht nur in technischer Hinsicht den Kürzeren: Das Shiften, das sekundenschnelles Wechseln von Fahzeugen erlaubt, ist in der Wii-Fassung leider nicht enthalten. Hier entgeht euch ein tolles Feature, das interessante Gameplay-Möglichkeiten eröffnet und der Motivation auf Dauer sehr dienlich ist. Dafür sollen einige exklusive Features wie Ballern, gezieltes Rammen in alle Richtungen, Fahren

Reif für den Schrottplatz: Durch Rammen und Ballern, sofern ihr einen Mitspieler für den Koop-Modus habt, schaltet ihr Gegner im Handumdrehen aus.



Spaßig: Bis zu vier Spieler können an den kurzweiligen Minispielen im Splitscreen-Modus teilnehmen, was deutlich mehr Laune als der Koop-Modus macht.

auf zwei Rädern und eine Verbindungsmöglichkeit mit dem (3)DS entschädigen, doch für mehr als ein Trostpflaster reicht das nicht.

⛔ Durchwachsene Technik

Einerseits ist es beeindruckend, wie Ubisoft die große Spielumgebung auf der Wii verwirklichen konnte, andererseits ist die mangelnde Hardware-Power der Wii vielerorts nicht zu vertuschen: Pop-ups in der Ferne, Ruckler, unschöne Texturen und leblos wirkende Straßen (ohne Fußgänger!) sind nicht zu übersehen. Natürlich erwarten euch auch ein paar schöne Ecken, schicke Lichteffekte und gut aussehende Fahrzeuge! Am Sound gibt's nichts zu meckern – die Autos klingen okay, die Musikauswahl stimmt. Die Steuerung funktioniert, bloß das Rammen und der Einsatz von Nitro sind wegen der Bewegungssteuerung etwas nervig. Dank der vielen Features und der Mehrspielermodi ist das Wii-**Driver** letztendlich ein ordentliches Action-Spiel, welches den „großen" Fassungen aber leider nicht das Wasser reichen kann. ■

Stunt: Durch Neigen der Wii-FB lasst ihr euer Auto auf zwei Rädern fahren.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk, DS
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schöne Atmosphäre
- ⊕ Viele Spielmodi (Mehrspieler!)
- ⊕ Schönes Fahrgefühl

CONTRA

- ⛔ Schwankende Grafikqualität
- ⛔ Fehlende Features
- ⛔ Ungenaue Bewegungssteuerung

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	70

MEINUNG • THOMAS EDER

„Leider nur ein Hauch des Originals."

Mein Vorurteil › Nach dem letzten Wii-**Driver** erwarte ich wenig von **San Francisco**: Die Technik wird mittelmäßig und das Gameplay so zum Zünglein an der Waage!

Driver: San Francisco ist ein super Spiel – auf der PS3 und Xbox! Auf der Wii ist das neue **Driver** trotz einiger Abstriche bei Technik und Umfang noch ganz gut davongekommen. Insgesamt muss man den Entwicklern ein Kompliment für ihre Bemühungen aussprechen, in das Spiel viele (teils Wii-exklusive) Features zu integrieren. Am Ende geht die Rechnung halbwegs auf, wenn man sich mit der teils nervigen Steuerung und der schwankenden Grafikqualität abfinden kann. **Renegade** auf dem 3DS hingegen ist mir zu eintönig und die Story zu billig!

Abgeraucht: Trotz der teils netten Optik ist **Renegade** schwächer als das Wii-**Driver**.

DRIVER RENEGADE

Auf Nintendos 3D-Handheld kann das neue **Driver** mit dem Untertitel **Renegade** nicht überzeugen: Die Missionen sind noch eintöniger als auf der Wii, der Umfang des Story-Modus ist mit etwa zwei Stunden Spielzeit und seiner platten Story einfach nur lächerlich. Da helfen auch die vielen Aufgaben und Herausforderungen im sogenannten Karriere-Modus nicht! Mehrspieler-Fans gucken in die Röhre – außer dem Austausch von Infos via StreetPass hat das 3DS-**Driver** ihnen nichts zu bieten. Obwohl der Schauplatz des Abenteuers, Renegade City, sehr groß ist und es darin viel zu entdecken gibt, mangelt es dem Spiel an Abwechslung – nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass die Handheld-Fassung noch weniger Features zu bieten hat als die für die Wii.

Kenner der Reihe werden sich vor allem an der anspruchslosen Story stören, in der Hauptcharakter Tanner als knallharter und übertrieben cooler Bulle dargestellt wird. ■

WERTUNGEN

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	
Bewegungssteuerung	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG THOMAS EDER

„Ordentliche Spielesammlung ohne echte Höhen und Tiefen“

Mein Vorurteil ▸ Ich bin skeptisch, ob das Gameplay heute noch zieht.

Als in die Jahre gekommener Spieler habe ich mich sehr über diese Sammlung gefreut und hatte auch meinen Spaß damit. Die beiden Klassiker sind allerdings nur etwas für hartgesottene Retro-Fans, die übrigen Games eignen sich für jeden, der etwas mit Arcade-Gameplay anfangen und auf einen Mehrspielermodus verzichten kann!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Liebevolle Präsentation der Klassiker
- ⊕ Umfang der Sammlung
- ⊕ Ordentliche Technik

CONTRA

- ⊖ Bildschirm bei Klassikern zu klein
- ⊖ Simples Gameplay
- ⊖ Kein Mehrspielermodus

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 26. August 2011

PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS

Text | Thomas Eder

Namcos Retro-Sixpack für den 3DS

Pac-Man und **Galaga** sind Klassiker der Videospielegeschichte, die jedem Gamer ein Begriff sein sollten. Nach unzähligen Fortsetzungen und Remakes erscheinen beide nun inklusive Neuinterpretationen für den 3DS: Insgesamt sechs Spiele sowie einen kleinen 3D-Film mit Pac-Man haben die Entwickler auf das 3DS-Modul gequetscht.

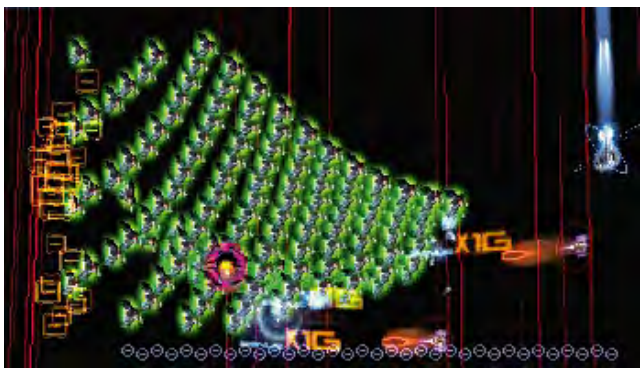
⊕ Von Retro bis brandneu

Zunächst zu den **Pac-Man**-Spielen, zu denen das Original, das beliebte **Pac-Man Championship** und **Pac-Man Tilt** zählen: Das Original ist – wie auch **Galaga** – in verschiedenen Perspektiven spielbar, beispielsweise kann nur der Spielbildschirm mitsamt den Rahmen der Automaten angezeigt werden. **Pac-Man Championship** ist der neueste Ableger der Reihe, der als Download-Spiel für die PS3 und die Xbox mit seinem schnellen Gameplay viele Fans gewann. **Pac-Man Tilt** ist ein nettes Geschicklichkeitsspielchen, in dem ihr den kleinen, gelben Punkt durch Neigen des 3DS steuert.

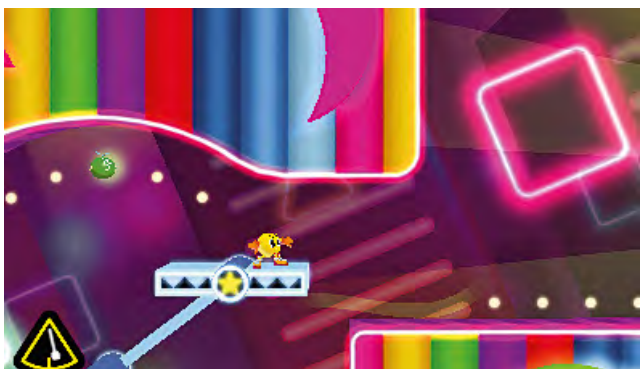
Neben dem Original-**Galaga** enthält die Sammlung die Ballerspiele **Galaga 3D-Impact** und **Galaga Legions**. Das Gameplay von Letzterem orientiert sich am Original – im exklusiv für die Collection entwickelten **3D-Impact** hingegen ballert ihr aus der Cockpit-Perspektive. Dies ist auf Dauer zwar eintönig, nutzt aber gut die Neigungssensoren des Handhelds.

⊕⊖ Typisch Arcade

Beim Spielen der Klassiker fällt zuerst der aufgrund der hochkant dargestellten Automatenspiele winzig wirkende Spielbildschirm auf, worüber die netten 3D-Effekte der Automatengehäuse nur wenig hinwegtrösten. Die Grafik der neueren Spiele ist recht ordentlich – vor allem **Galaga Legions** ist mit seiner Vielzahl an Gegnern und Explosionen und den coolen Sounds trotz des simplen Gameplays sehr empfehlenswert. Alles andere als einfach ist hingegen der Schwierigkeitsgrad der Klassiker und Portierungen – die beiden Exklusiv-Games lassen sich aber auch von weniger geübten Zockern gut spielen. Eine schöne Mischung, wobei keines der sechs Spiele alleine überzeugen kann – vor allem nicht ohne Mehrspielermodus! ■



Galaga Legions: Action wird in dem Remake der Ballerorgie großgeschrieben.



Pac-Man Tilt: Ihr steuert das spaßige Geschicklichkeitsspiel durch Neigung des 3DS.

Paragliding ist ein nettes Spiel für zwischendurch, besonders herausfordernd ist es wie ein Großteil der anderen Spiele aber nicht.

Genre: Sport | **Entwickler:** indies zero | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 02. September 2011

DUALPEN SPORTS

Text I Henrike Ledig

Jetzt wird's sportlich! Mehr oder weniger …

Auf der Verpackung von **DualPen Sports** liest man von einem „einzigartigen, intuitiven Gameplay", das im Spiel zum Tragen kommt. Prinzipiell stimmt das, denn es handelt sich um das erste Spiel für den 3DS, das nicht nur mit einem, sondern mit zwei Touchpens gespielt wird.

⛔ Geringe Abwechslung

Nach Erstellung eurer Spielfigur habt ihr sogleich Zugriff auf sieben verschiedene Sportarten, in denen ihr euer Können unter Beweis stellen könnt: Bogenschießen, Fußball, Boxen, Baseball, Basketball, Skifahren und Paragliding. Wer nun aber tatsächlich sieben verschiedene vollwertige Spiele erwartet, wird enttäuscht: Eure Handlungen beschränken sich auf eine oder zwei Bewegungen. Beispielsweise dürft ihr einen Basketball nur fangen und dann auf den Korb werfen oder Freistöße auf das Fußballtor kicken. Passen, Spielaufbau, spielerische Freiheit? Fehlanzeige! Zusätzlich gibt es drei Minispiele, in denen ihr auf Wunsch eure Handkoordination testen könnt. Ein Multiplayer-Modus ist ebenfalls vorhanden, allerdings nur lokal via WiFi, sodass euer Mitspieler einen eigenen Handheld sowie ein eigenes Spielmodul benötigt.

➕⛔ Gute Idee, schlecht umgesetzt

Die Steuerung mit den zwei beiliegenden übergroßen und giftgrünen Touchpens funktioniert überraschend gut. Die Bewegungen sind durchdacht und auch schnell verinnerlicht. Das Spiel ist aber nur eingeschränkt unterwegs spielbar, da ihr immer eine feste Oberfläche wie einen Tisch zur Ablage des Systems braucht. Der 3D-Effekt kann weitgehend vernachlässigt werden: Genießen könnt ihr ihn kaum, da entweder eure Hände mit den Touchpens vor dem oberen Bildschirm hantieren oder eure Augen zwecks Kommandoeingabe ohnehin auf den unteren Bildschirm gerichtet sind. So richtig Spielspaß will deshalb nicht aufkommen, da ist eine Partie **Wii Sports** mit ein paar Freunden deutlich unterhaltsamer! ■

Auf dem Touchscreen müsst ihr eure nächste Bewegung aufzeichnen.

Bahnbrechende spielerische Neuerungen dürft ihr bei **DualPen Sports** nicht erwarten: Die meisten Sportarten kennt man schon aus anderen Sportspielen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchpen, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG HENRIKE LEDIG

„Absolut verzichtbar, selbst für Sport-Fans"

Mein Vorurteil ▸ Ob das Spielprinzip taugt, wird sich zeigen müssen.

Alles, was ihr hier bekommt, habt ihr bestimmt schon auf der Wii gespielt – und dort macht es definitiv mehr Spaß. **DualPen Sports** KANN man somit spielen, MUSS man aber nicht. Viel verpassen werdet ihr nicht, wenn ihr es euch nicht zulegt. Das Prinzip mit den zwei Touchpens funktioniert immerhin einigermaßen.

WERTUNGEN

PRO

- ➕ Steuerung schnell erlernt
- ➕ Zwei Touchpens liegen bei

CONTRA

- ⛔ Altbekannte Spiele
- ⛔ Null Langzeitmotivation

GRAFIK 6

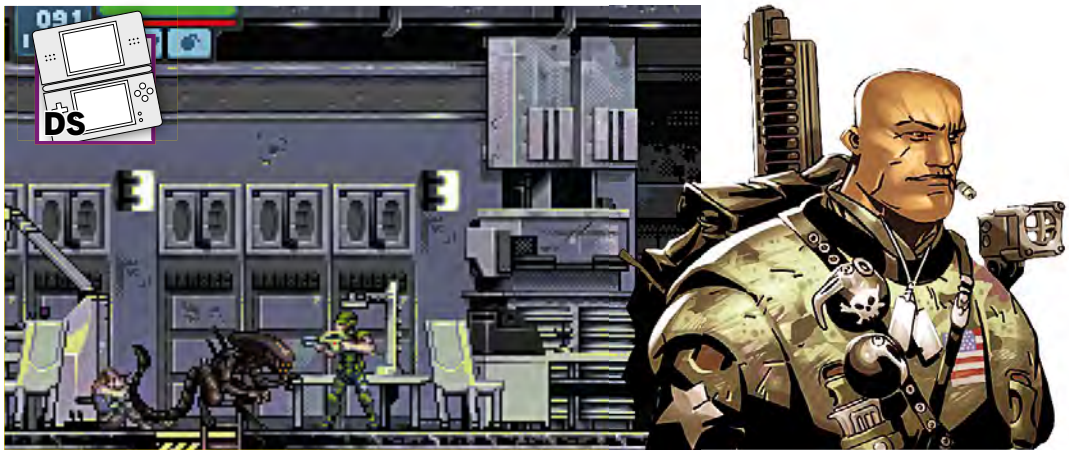
SOUND 6

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	64

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Tasten, Steuerkreuz, Touchpen	
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Genre: Action | **Entwickler:** WayForward | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 30. September 2011

ALIENS: INFESTATION

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Äußerst coole Alienhatz im 16-Bit-Design!“

Mein Vorurteil ▸ Ein 2D-Spiel im Alien-Universum ist heutzutage out!

Bereits nach den ersten Spielminuten war ich gefesselt von der spannenden Story, die sich je nach angewähltem Charakter dynamisch entwickelt. Das Spielprinzip im Stil von **Super Metroid** ist ebenfalls gelungen und bietet actionreiche Gefechte, die sich mit der angsteinflößenden Erforschung düsterer Gänge abwechseln – klasse!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Umfangreiches Abenteuer
- ✚ Tadellose Steuerung
- ✚ Atmosphärischer Sound
- ✚ Spannende Story

CONTRA

- ⛔ Teilweise triste Optik
- ⛔ Kein Mehrspielermodus

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

Text | Uwe Hönig

DS-Fans bekommen mit diesem Titel gelungene Action-Kost in der Art von Super Metroid serviert!

Mit **Aliens: Colonial Marines** hat Sega auf der E3 ein hochkarätiges Wii-U-Game fürs nächste Jahr angekündigt! Um allen Fans die Wartezeit bis dahin zu versüßen, erscheint Ende September ein cooler DS-Titel, der zwar im Retro-Look daherkommt, aber blendend auf die **Alien**-Thematik einstimmt. Beauftragt mit der Entwicklung von **Aliens: Infestation** wurden die talentierten Jungs von WayForward, das beispielsweise auch für **Thor: God of Thunder** (DS) oder den leider nur als Import verfügbaren DS-Knaller **Contra 4** verantwortlich zeichnet. So merkt man auch **Aliens: Infestation** deutlich an, dass die Entwickler über viel Erfahrung in puncto 2D-Games verfügen.

✚ Düstere Atmosphäre

Die Story des Spiels erzählt die klassische **Aliens**-Geschichte als Neuinterpretation und entführt euch in ein verschachteltes 2D-Universum, das durch zahllose Aufzüge und Durchgänge zusammengehalten wird. Das Abenteuer beginnt auf dem riesigen Raumschiff USS Sulaco, das durch ein Notrufsignal auf sich aufmerksam gemacht hat. Umgehend werden die Colonial Marines auf den Weg geschickt, um auf der Sulaco nach dem Rechten zu sehen. Am Ziel angelangt, erblickt das zunächst vierköpfige Team nur Tod und Verwüstung. Erst im Spielverlauf klären sich wichtige Details der grausigen Geschehnisse und ihr stoßt auf weitere Marines, die sich dem Kampf gegen die Aliens anschließen. So stehen euch nach und nach bis zu 19 Colonial Marines zur Verfügung, die jeweils ihre eigenen Kommentare von sich geben. Außerdem stellt sich heraus, dass offensichtlich ein Xenomorph-Schwarm das Schiff übernommen hat und die Brut nur mithilfe von Pulsgewehren, Granaten und Schrotflinten unschädlich gemacht werden kann. Übrigens schleicht ihr nicht nur auf der Sulaco herum, ihr macht auch einen Abstecher auf den Planeten LV-426, wo seinerzeit das erste Alien auftauchte und sich inzwischen eine menschliche Kolonie befindet …

✚ Spannende Itemjagd

Der Spielablauf erinnert an moderne **Castlevania**-Ableger oder den grandiosen SNES-Klassiker **Super Metroid**. So dürfen beispielsweise viele Aufzüge nur mit passenden Zugangskartenschlüsseln aktiviert werden, die ihr zunächst aufspüren musst. Items wie Schweißbrenner und Granaten eignen sich ebenfalls, um versperrte Durchgänge zu öffnen. So finden sich immer wieder Gegenstände, mit denen man in bereits durchquerten Abschnitten neue Areale öffnen kann. In der Zwischenzeit stoßt ihr selbstverständlich auf zahllose Aliens, die mit gezielten Salven (gerne auch aus einer Deckung heraus) beseitigt werden müssen. Insgesamt ein atmosphärisches Game, das den guten, alten DS noch mal so richtig aufleben lässt! ■

Spannende Erkundungstour: Die Atmosphäre der Filme wurde prima eingefangen.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** exozet games | **Hersteller:** Intenium | **Termin:** 19. August 2011

WICKIE UND DIE STARKEN MÄNNER TEIL 2 – WIEDERSEHEN IN FLAKE

Text | Henrike Ledig

Die lustigen Wikinger sind zurück – sowohl im Kino als auch auf dem Nintendo DS.

Michael „Bully" Herbigs Realverfilmung der **Wickie**-Zeichentrickserie hat den Hype um den pfiffigen Wikingerjungen wieder angefacht. Pünktlich zur Fortsetzung im Kino kommt ein neues **Wickie**-DS-Spiel auf den Markt: **Wiedersehen in Flake** heißt das kurzweilige Jump & Run.

⊖ Nichts Neues

Wickies Freundin Ylvi hat üble Zahnschmerzen, weswegen kurzerhand eine ganze Wikingerflotte losgeschickt wird, um die vier Zutaten für das Schmerzmittel auf vier Inseln zu sammeln. Dabei hüpft ihr in Gestalt des jungen Wikingers durch vier verschiedene Szenarien mit insgesamt 32 Levels, in denen euch Gegner wie übergroße Hunde, Klettereinlagen an Felswänden oder spitze Pfähle in tiefen Gruben erwarten. Im Laufe einer Stage gibt's auch allerlei Dinge zum Einsammeln: Goldmünzen, Tränke und Juwelen verschaffen euch Bonuspunkte und Extra-Leben, die ihr vor allem in den letzten Levels dringend benötigt. Viel Abwechslung dürft ihr dennoch nicht erwarten und die starke Linearität des Spielablaufs motiviert nicht für einen zweiten Durchgang.

⊕ Charmant

Eine ungenaue Steuerung trübt den Spielspaß und könnte bei jüngeren Spielern für Frustmomente sorgen. Ansonsten erwartet euch ein insgesamt nettes, in schönem Zeichentrick präsentiertes Jump & Run der alten Schule. Insgesamt ein rundes Gesamtpaket, dem man nicht nur als Fan des rothaarigen Wikinger-Lümmels eine Chance geben sollte! ■

Steinschleudern helfen, euch gegen bösartige Tiere zu wehren. Sammelt sie ein!

Zwischendurch erwarten euch Nebenaufgaben wie Hütchenspiele.

Auf jeder Insel, die ihr freispielt, ändern sich das Setting und die Gegnerarten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Steuerkreuz, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Keine schlechte Wahl für die ganz jungen DS-Spieler"

Mein Vorurteil ▸ Mit Wickie konnte ich noch nie viel anfangen.

Ich bin natürlich nicht mehr ganz die Zielgruppe, an die sich **Wickie – Wiedersehen in Flake** richtet, trotzdem sollte man dem Spiel ein paar Dinge anrechnen. Wer die Zeichentrickserie und Jump & Runs à la **Asterix & Obelix** oder **Der König der Löwen** für den alten Game Boy mag, dem wird **Wickie 2** gefallen.

WERTUNGEN

PRO

⊕ Bewährtes Jump&Run-Prinzip

⊕ Hübsche Aufmachung

CONTRA

⊖ Unpräzise Steuerung

⊖ Fehlende Abwechslung

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Endlich wieder ein Neueinsteiger: Zum ersten Mal seit Monaten schafft es mit Xenoblade Chronicles wieder ein neues Spiel in die N-ZONE-Wii-Charts.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!	
2		**Sin & Punishment 2**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle**	Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies**	Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!	
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …**	Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

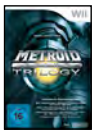
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.	
2		**Geheimakte Tunguska**	Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis**	Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!	
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!	
2		**Metroid Prime 3: Corruption**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!	
2		**Wario Ware: Smooth Moves**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!	
2		**Super Mario Galaxy**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns**	Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2**	Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.	
2		**Guitar Hero 5**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!	
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.	
2		**Monster Hunter Tri**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**	Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!	
2		**Pikmin (NPC!)**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story**	Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!	
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011**	Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

Das war's dann! In Zukunft wird sich an den Charts für den alten DS nicht mehr viel ändern.

ACTION

1
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1
Okamiden
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 91 %
Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action-Adventures ab.

2
The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1
Last Window: Das …
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2
Dementium II
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2
Professor Layton und die verlorene Zukunft
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Professor Layton u. die Schatulle der Pandora
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

ROLLENSPIEL

1
Pokémon Schwarz/Weiß
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!

2
Pokémon HeartGold/SoulSilver
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

RENNSPIEL

1
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2
Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

SPORTSPIEL

1
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

3DS-Software im Überblick: Die 20 besten bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für Nintendos 3D-Handheld.

1
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

2
Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3
Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %

4
Dead or Alive Dimensions
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

5
Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

6
Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

7
Ridge Racer 3D
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

8
Super Monkey Ball 3D
Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %

9
Resident Evil: Mercenaries
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 78 %

10
Pilotwings Resort
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

11
Lego Star Wars III: The Clone Wars
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

12
Lego Pirates of the Caribbean
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77 %

13
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %

14
Die Sims 3
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %

15
Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

16
Asphalt 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

17
Steel Diver
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

18
Naruto Shippuden 3
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

19
Puzzle Bobble Universe
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

20
DreamTrigger 3D
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 70 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 Wii PLAY: MOTION

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 80%

Nintendos Casual-Spiele-Sammlung bleibt auch in diesem Monat das meistverkaufte Wii-Spiel.

2	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
3	Wii PARTY	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
4	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
5	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
7	FIFA 11	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: EA Canada	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 80%
8	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 58%
9	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
10	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%

TOP 10 LESER (Wii)

1 MARIO KART Wii

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/09
Spielspaß: 94%

In Vorfreude auf **Mario Kart** für den 3DS zocken die N-ZONE-Leser wohl wieder den Wii-Klassiker!

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
4	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
5	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
6	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
7	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
8	LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN	Entwickler: TT Games Hersteller: Disney interactive	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 82%
9	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%
10	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 XENOBLADE CHRONICLES

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Monolith Soft
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 85%

Wer hätte das gedacht: Das Team ist mittlerweile im Bann des epischen Nintendo-RPGs!

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	SUPER MARIO GALAXY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
4	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
5	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
6	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
7	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
8	DRIVER: SAN FRANCISCO	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 70%
9	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
10	CONDUIT 2	Entwickler: High Voltage Softw. Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)

Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%

Superstar Link ist zurück an der Spitze der DS- und 3DS-Verkaufscharts.

2	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
4	POKÉMON WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
5	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	DIE SIMS 3	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 58%
7	LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 77%
8	SONIC RUSH ADVENTURE	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 58%
9	NINTENDOGS + CATS (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: 80%
10	ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)

Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%

Link bleibt an der Spitze der N-ZONE-Lesercharts für den DS und 3DS.

2	STAR FOX 64 3D (3DS)	Entwickler: Q-Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 84%
3	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 77%
6	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
7	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	OKAMIDEN	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 91%
9	SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 88%
10	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 STAR FOX 64 3D (3DS)

Entwickler: Q-Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 84%

Nicht nur für die Lösung haben wir weiterhin fleißig **Star Fox** gespielt.

2	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
3	SUPER MARIO 64	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/05 Spielspaß: 88%
4	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%
6	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
7	RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 77%
8	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
9	PAC-MAN & GALAGA	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 73%
10	DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS (3DS)	Entwickler: Tecmo Koei Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

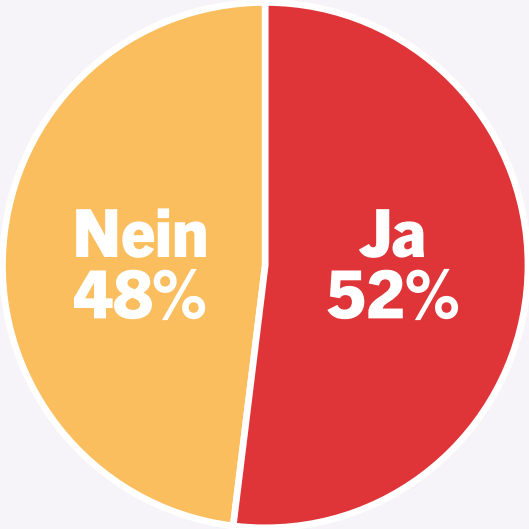
www.gratisonlinespielen.de

DER GROSSE Wii-REPORT 2011

Text | Christoph Kraus, Marcus Bauer

Gehört die Wii schon zum alten Eisen? Oder steht ihr doch noch ein zweiter Frühling bevor? N-ZONE analysiert Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Nintendos Fuchtelkonsole.

Spielt ihr noch häufig mit der Wii?



N-ZONE meint: Wir hätten nicht gedacht, dass das Ergebnis derart uneindeutig ausfallen würde. Bei etwa der Hälfte der Leser rotieren immer noch Klassiker und im Moment wahrscheinlich letzte Highlights wie **Xenoblade Chronicles** im Wii-Laufwerk, bei den anderen verstaubt die Konsole in der Ecke und wird höchstens noch zu Familienfesten herausgekramt, um den Großeltern mit lustigen Fuchteleien die Welt der … nun ja, „Videospiele" näherzubringen.

Nintendo, der Markt-Pionier

Mit der Idee einer Bewegungssteuerung für den Massenmarkt hat Nintendo im Jahr 2006 neue Zielgruppen erschlossen und den Videospielmarkt reizvoller für Menschen gemacht, die bisher nicht viel mit dieser „Szene" zu tun hatten. Dieser Wandel trug sicherlich dazu bei, dass Videospiele in der Gesellschaft langsam, aber sicher akzeptiert werden, auch wenn einige Kritiker den Videospielen immer noch keine Daseinsberechtigung als Kunst oder Kulturgut zugestehen. Eine Innovation war die Wii in jedem Fall.

Wenn ihr diese Zeilen lest, ist die Wii ziemlich genau vier Jahre und neun Monate im deutschen Handel erhältlich. Das ist eine recht lange Zeit, wenn man bedenkt, dass Nintendo den weißen Kasten immer noch mit neuen Spielen versorgt und eine Abschiebung ins Spielkonsolen-Altenheim vorerst nicht infrage kommt. Wir greifen in dieser Reportage ein bekanntes lateinisches Zitat auf und fragen uns: „Quo vadis, Wii?" (auf Deutsch: „Wohin gehst du, Wii?"). Wir verraten auf den folgenden vier Seiten, wie es mit Nintendos Fuchtel-Hardware weitergeht, was die Spieler über die Ablösung der Wii durch die Wii U denken und warum es für Nintendo extrem wichtig ist, künftig nach Osteuropa zu expandieren.

Kurzer Atem

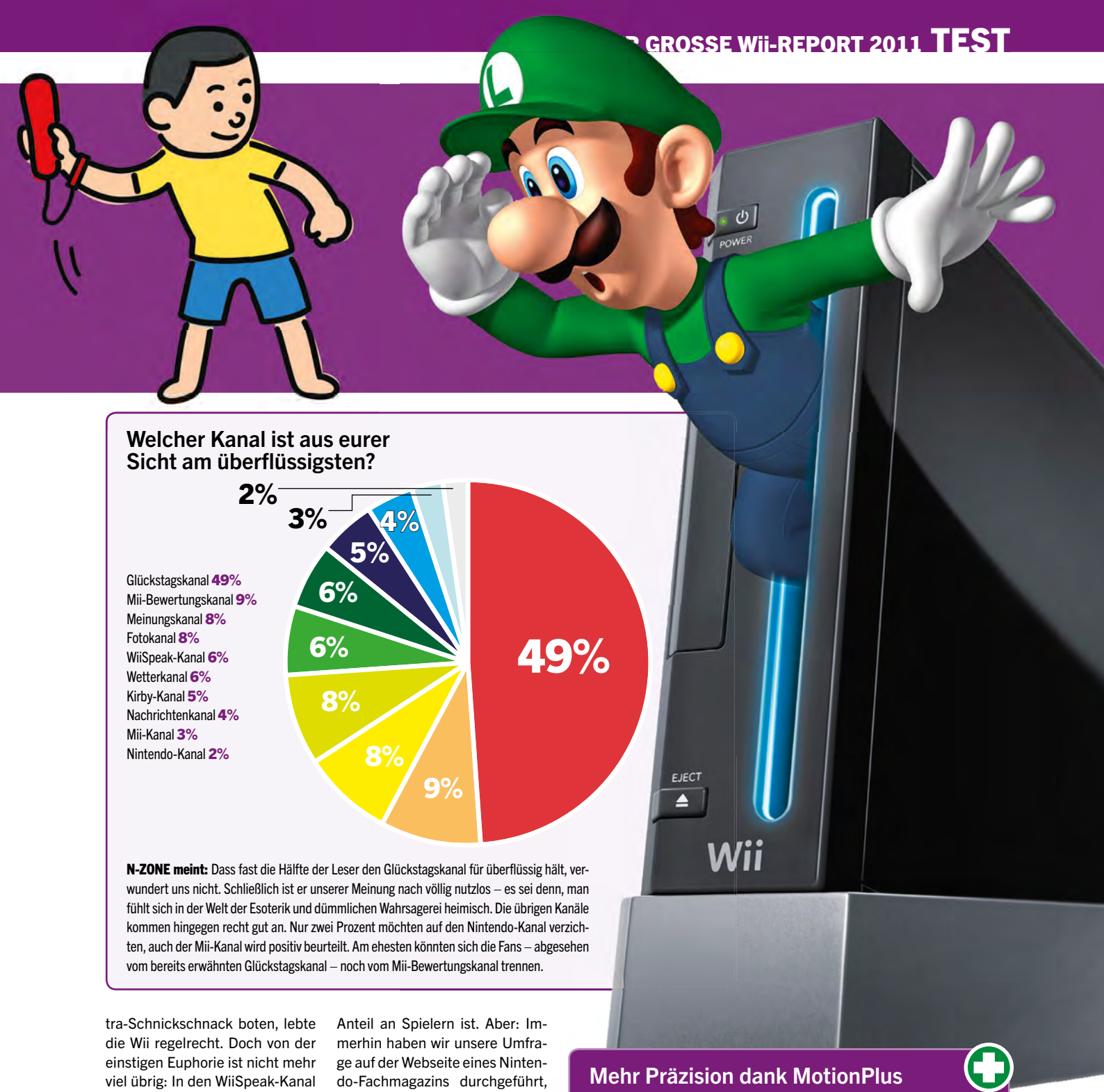
Betrachten wir zunächst die Marktsituation der Wii ganz nüchtern: Es ist bemerkenswert, dass Nintendo so lange an der aktuellen Konsole festhält. Zur Erinnerung: Das SNES war hierzulande gerade mal viereinhalb Jahre erhältlich, ehe es am 1. März 1997 vom N64 abgelöst wurde. Beim GameCube hatte Nintendo einen genauso kurzen Atem: Die Konsole wurde am 3. Mai 2002 veröffentlicht und schon am 8. Dezember 2006, also vier Jahre und sieben Monate später, zugunsten der Wii ausrangiert. Nimmt man an, dass die Wii U wie von uns prognostiziert im Herbst 2012 in den Handel gelangt, dann wäre ihr Vorgänger fast sechs Jahre im Handel gewesen. Für diese Art von Unterhaltungselektronik eine sehr lange Zeit! Nur der Nintendo DS hat ähnlich lange durchgehalten.

Ausgezappelt?

Aus zahlreichen Leserzuschriften weiß die N-ZONE-Redaktion, dass das Spielen mit der Wii längst nicht mehr als hip und cool gilt. In der Anfangszeit der Konsole ließen sich Bekannte beeindrucken, indem man ihre Gesichter als Mii nachbaute. Auch in den Wetter- und Nachrichtenkanälen konnte man viel Zeit verbringen, ohne dass es langweilig wurde. Und dann noch die Virtual Console! Kurz und knapp also: Während Super NES, Nintendo 64 und GameCube reine Abspielgeräte für Module und Discs waren und keinerlei Ex-

Die E3 2010 rockte!

Die Wii war und ist zwar mehr oder weniger erfolgreich, hat aber viele langjährige Nintendo-Fans durch das Fehlen von herausfordernden Spielen verunsichert oder sogar vergrault. Nintendo hat das gemerkt und rockte mit seiner Pressekonferenz auf der E3 2010 in Los Angeles das Haus. Mit einem Paukenschlag brachte Nintendo die Fans der ersten Stunde zum Schwärmen: **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **GoldenEye 007**, **Kirby und das magische Garn**, **Metroid: Other M** und **Donkey Kong Country Returns** brachten die Wii zum Beben.



Welcher Kanal ist aus eurer Sicht am überflüssigsten?

Glückstagskanal **49%**
Mii-Bewertungskanal **9%**
Meinungskanal **8%**
Fotokanal **8%**
WiiSpeak-Kanal **6%**
Wetterkanal **6%**
Kirby-Kanal **5%**
Nachrichtenkanal **4%**
Mii-Kanal **3%**
Nintendo-Kanal **2%**

N-ZONE meint: Dass fast die Hälfte der Leser den Glückstagskanal für überflüssig hält, verwundert uns nicht. Schließlich ist er unserer Meinung nach völlig nutzlos – es sei denn, man fühlt sich in der Welt der Esoterik und dümmlichen Wahrsagerei heimisch. Die übrigen Kanäle kommen hingegen recht gut an. Nur zwei Prozent möchten auf den Nintendo-Kanal verzichten, auch der Mii-Kanal wird positiv beurteilt. Am ehesten könnten sich die Fans – abgesehen vom bereits erwähnten Glückstagskanal – noch vom Mii-Bewertungskanal trennen.

tra-Schnickschnack boten, lebte die Wii regelrecht. Doch von der einstigen Euphorie ist nicht mehr viel übrig: In den WiiSpeak-Kanal verirrt sich kaum noch jemand, die Pinnwand ist größtenteils verwaist und im Wii-Shop-Kanal gibt es in den meisten Wochen Ramsch statt Reißer. Wir wollten deshalb wissen, ob ihr Leser immer noch häufig mit der Wii spielt. Die Antwort könnte überraschender nicht sein: 52 Prozent gaben an, immer noch viel Zeit mit der Nintendo-Konsole zu verbringen, während 48 Prozent dies verneinten. Optimisten mögen jetzt zwar einwenden, dass dies immer noch ein recht hoher Anteil an Spielern ist. Aber: Immerhin haben wir unsere Umfrage auf der Webseite eines Nintendo-Fachmagazins durchgeführt, das traditionell viele treue Konsolen-Fans hat. Vor diesem Hintergrund ist das Ergebnis für den Mario-Konzern nicht gerade vorteilhaft. Wenige Überraschungen gab es indes bei der Frage nach dem Spiel, das die Leser am häufigsten gezockt haben. Die meisten von euch nannten bei dieser Frage die üblichen Verdächtigen, namentlich **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Super Mario Galaxy 1 & 2**, **Super Smash Bros. Brawl**, **New Super Mario Bros. Wii**, **Monster Hunter Tri**, **Wii**

Mehr Präzision dank MotionPlus

Seit dem Update der Bewegungssteuerung im Jahr 2009 lassen sich Wii-Spiele viel präziser steuern. **Wii Sports Resort** läutete die Verbesserung der Bewegungserkennung ein und zeigte, dass die Wii deutlich mehr draufhat, als nur Fuchtel-Gameplay zu bieten. Das aktuellste Beispiel und gleichzeitig Vorzeigewerk für Wii MotionPlus ist wohl **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, bei dem präzise Eingaben nicht nur möglich, sondern sogar erforderlich sein werden. Seit dem 5. November 2010 gibt es die Wii-Fernbedienung Plus, in der MotionPlus bereits eingebaut ist und nicht mehr als Zusatzstecker angeschlossen werden muss.

Wie viele Spiele habt ihr euch im Wii-Shop-Kanal gekauft?

Mittelwert: 6,64

N-ZONE meint: Dies ist nach unserer Einschätzung ein hoher Wert. Ein Benutzer hat angegeben, 50 Spiele gekauft zu haben. Dabei scheint es sich um einen echten Retro-Fan zu handeln, wenn diese Angabe korrekt ist. Doch der Mittelwert von 6,64 gekauften Spielen lässt darauf schließen, dass die meisten von euch drei **Mario**-Spiele, drei **Zelda**-Abenteuer und – nun – 0,64 **Mega Man**-Episoden gekauft haben. Stimmt's oder haben wir recht?

Zauberhafte Virtual Console

Es ist erfreulich, dass mit der Virtual Console viele Top-Titel vergangener Tage die Chance bekommen, von Spielern entdeckt und anerkannt zu werden, die nicht über NES, SNES und Co. verfügen. Der Classic Controller ist dabei das perfekte Steuergerät. Außerdem ist die Wii-Fernbedienung in horizontaler Ausrichtung wie gemacht für Spiele der dritten Generation (Nintendo Entertainment System, Sega Master System).

Immer in Balance

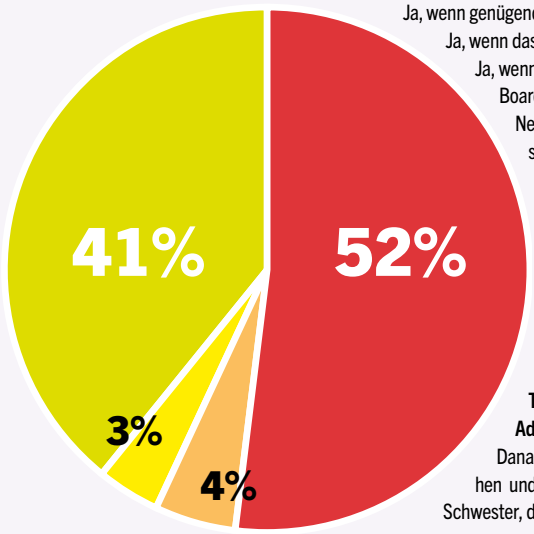
Auch wenn manche Leser es wohl anders sehen: **Wii Fit** beziehungsweise **Wii Fit Plus** und das dazugehörige Balance Board gehören eindeutig zu den besten Titeln der Nintendo-Konsole. Die Verkaufszahlen sprechen da eine klare Sprache. **Wii Fit** brachte es bis zum 31. März 2011 auf insgesamt 22,67 Millionen verkaufte Exemplare, der Nachfolger **Wii Fit Plus** ging bis zum selben Zeitpunkt 18,49 Millionen Mal über die Ladentheke. Ist doch toll, dass die Spieler anscheinend ein Bewusstsein für Gesundheit und Fitness fördern, oder?

Sports Resort, **Mario Kart Wii** und Konsorten. Vereinzelt tauchten auch **Animal Crossing: Let's go to the City**, **Metroid Prime Trilogy**, **Call of Duty: World at War** und die einzelnen Ableger der **FIFA**-Serie auf. Doch letztlich wird nur eine extrem geringe Bandbreite an Spielen sehr häufig gezockt. Dieses Problem ist für den **Mario**-Konzern nicht neu: Schon auf Nintendo 64 und GameCube verbrachten die Zocker die meiste Zeit mit Episoden der allseits bekannten Serien, etwa **The Legend of Zelda** oder **Mario Kart**. Auf neue Marken ließ sich ein Großteil der Spieler nur äußerst selten ein.

Expansion nach Osteuropa?

Da Nintendo nun im Oktober eine abgespeckte Wii-Konsole auf den Markt bringt, die keine GameCube-Discs mehr abspielt, beleuchten wir die Hintergründe dieser Veröffentlichung. Es mag zunächst für die treuen Nintendo-Fans tragisch sein, dass sie ihre Klassiker für den Spielewürfel nicht mehr auf der „neuen" Wii abspielen können, allerdings gibt es auch eine ganz andere Sichtweise. Denn erstens dürfte die Mehrheit der Leser die ursprüngliche Wii bereits besitzen und kann somit GameCube-Spiele und -Zubehör nutzen. Zweitens ist sich Nintendo dessen bewusst, dass fast jeder halbwegs Videospiel-Interessierte bereits eine Wii zu Hause stehen hat. Jetzt kommt es vielmehr darauf an, auch die letzten Zweifler zum Kauf zu bewegen – etwa Personen, denen der Anschaffungspreis bislang zu hoch war. Wir vermuten, dass Nintendo mit dieser verschlankten Wii auf den osteuropäischen Markt abzielt. Zu dieser These kommen wir deshalb, weil das neue Wii-Modell ausschließlich in Europa veröffentlicht wird, nicht aber in USA und in Japan. Auch Sony drängt beispielsweise mit der im Preis gesenkten PlayStation Portable nach Osteuropa: Die neue Produktvariante verfügt zwar über keinen WLAN-Anschluss und

Kann die Wii auch 2012 noch attraktiv sein?



Ja, wenn genügend gute Spiele kommen! **52%**
Ja, wenn das Hauptmenü verbessert wird! **4%**
Ja, wenn ein neues Zubehör à la Balance Board auf den Markt kommt! **3%**
Nein, die Konsole habe ich schon abgeschrieben. **41%**

N-ZONE meint: Dieses Ergebnis bestätigt die Auswertung unserer ersten Frage nach der Häufigkeit der Wii-Benutzung. Über die Hälfte von euch geben der Wii noch eine Chance – aber nur, wenn der Spielenachschub stimmt. Die Wii allerdings schon jetzt abzuschreiben, halten wir für unangebracht. Schließlich kommen mit **The Legend of Zelda: Skyward Sword** und **Kirby's Adventure Wii** noch zwei interessante Spiele heraus. Danach darf die Wii langsam, aber sicher in Rente gehen und den besten Platz im Fernsehregal ihrer großen Schwester, der Wii U, übergeben.

Die Spaltung der Spieler

Nintendo hat mit der Wii – gerade als die Konsole noch jung war – zahlreiche Intensivspieler als treue Stammkunden verloren. Denn viele waren mit der Spieleauswahl für die Wii unzufrieden. Bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo mit der Wii U nicht noch einmal denselben Fehler begeht. Angesichts der starken E3-Präsentation scheint es aber eine Hoffnung zu geben, dass Nintendo verstärkt die langjährigen Zocker ansprechen möchte und nicht nur die **Dr. Kawashima**-Spieler bedient.

gibt nur Mono-Sound aus, dafür kostet die Mobilkonsole nur noch knapp 100 Euro. Mit einer günstig produzierten Konsole und einem niedrigen Preis könnte Nintendo auch im Osten erfolgreich Fuß fassen.

Fatale Fehler im Vertrieb?

Wir wollten letztlich von euch Lesern wissen, was Nintendo eurer Meinung nach bei der Vermarktung falsch beziehungsweise richtig gemacht hat. Viele von euch kritisierten die Masse an qualitativ minderwertigen Spielen für Gelegenheitszocker, insbesondere seelenlose Minispielsammlungen ohne inhaltlichen Tiefgang. Zu bemängeln hattet ihr auch die Tatsache, dass die Wii längst nicht so leistungsstark wie PlayStation 3 und Xbox 360 ist. Auch die eingeschränkten Online-Funktionen der Wii und das fehlende Angebot für Vielspieler sorgten für Unmut. Positive Resonanz erhielt hingegen die innovative Bewegungssteuerung und die Vielfalt der Spiele. Dazu hebt die Mehrheit der Leser lobend hervor, dass Nintendo neue Zielgruppen erschloss – dies beflügelte nach Meinung der Leser den Markt der Videospiele.

Das Wii-Fazit

Ist die Wii also schon ein Komapatient, der fachgerechten Beistand von Dr. Mario benötigt? Jein. Einerseits lebt die Konsole angesichts bevorstehender Neuheiten à la **The Legend of Zelda: Skyward Sword** und **Mario Party 9** weiter. Andererseits zeugen Preissenkung und Modellverschlankung nicht gerade davon, dass Nintendo noch allzu viel Vertrauen in die betagte Fuchtelkonsole hat. „Schau mer mal!", sagt man im Freistaat Bayern. Und besser kann man die Lage kaum auf den Punkt bringen. ■

Spiele-Archiv mit Lücken

Klar, die Virtual Console bietet einige echte Klassiker aus der Spielbibliothek von Nintendo. Doch wir können uns nicht erklären, wieso es Granaten wie **Lufia 2** oder **Terranigma** nicht in den virtuellen Laden geschafft haben. Und gerade mal 21 Titel haben den Sprung vom guten, alten Nintendo 64 geschafft. Andererseits aber ist das kein Wunder, denn einige Perlen (**Banjo-Kazooie**, **Donkey Kong 64**, **Blast Corps**) stammen von Software-Schmieden wie Rare – und deren Rechte liegen jetzt bei Microsoft. Da bleibt wohl nur die Möglichkeit, Flohmärkte oder das Internet abzugrasen.

Zu viel Zubehör und Plastikkrempel!

Auf der Wii gibt es viel Zubehör, etwa das Wii Wheel (siehe Bild), den Zapper oder das Balance Board. Diese Plastikteile erfüllen bei Spielen, die sie unterstützen, durchaus ihren Zweck. Daher haben wir gar nichts gegen diese Utensilien. Wir haben es aber satt, dümmliche Golfschläger, unhandliche Boxhandschuhe und schlecht verarbeitete Billardstock-Aufsätze für die Wii-Fernbedienung im Keller zu horten. Liebe Hersteller, hört bitte auf, nutzlosen Plunder auf den Markt zu werfen! Danke schön – auch im Namen der Umwelt!

EUER ROLLENSPIEL-EINKAUFSFÜHRER

Text I Christoph Kraus, Henrike Ledig

Ein gutes Rollenspiel bietet ausgefeilte Erzählstränge sowie ein komplexes Kampfsystem. Wir sagen euch, auf welche RPGs dies zutrifft!

AUSGEWÄHLTE ROLLENSPIELE FÜR DIE Wii

Ob **Monster Hunter Tri**, **Xenoblade Chronicles** oder der Geheimtipp **Little King's Story**: Die Auswahl an spannend inszenierten und epischen Rollenspielen ist auf der Wii größer, als man annehmen könnte. Wir stellen auf dieser Doppelseite die besten Genre-Vertreter vor.

MONSTER HUNTER TRI

Hat man dieses Spiel erst mal zwei oder drei Stunden gezockt, offenbart sich eine erstaunliche Vielfalt: Riesige Monster warten nur darauf, von euch durch die richtige Taktik erlegt zu werden. Das gut umgesetzte Ökosystem, die immens hohe Spielzeit und der hohe Grad an Abwechslung (der durch die vielen unterschiedlichen Waffentypen zustande kommt) wären allein schon ein Grund gewesen, **Monster Hunter Tri** mit einem grünen Ampelsymbol zu versehen. Zwar levelt ihr rollenspieluntypisch eure Figuren nicht direkt auf, sondern verbessert lediglich ihre Ausrüstung. Trotzdem wird jeder RPG-Fan schnell vom Jagdfieber gepackt. Der geniale (und zudem vollkommen kostenlose) Online-Modus, der es euch erlaubt, mit bis zu drei weiteren Spielern auf Monsterhatz zu gehen, setzt diesem Rollenspiel die Krone auf.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85% I MEHRSPIELERWERTUNG: 88%

XENOBLADE CHRONICLES

Dieses RPG-Epos ist erst vor wenigen Wochen in den Handel gelangt. Darin zieht ihr nicht alleine durch die weitläufigsten Welten, die ihr auf der Wii je gesehen habt. Stattdessen verbündet ihr euch mit zahlreichen Gefährten, die euch bei diesem Abenteuer zur Seite stehen. Außerdem hilft euch das legendäre Lichtschwert Monado dabei, Gegner zu plätten. Auch unzählige Nebenquests warten darauf, von euch erledigt zu werden. In puncto Gameplay ist **Xenoblade Chronicles** ein Juwel, das euch schon bald in seinen Bann ziehen und nicht so schnell wieder loslassen wird. Das Kampfsystem ist einfach zu erlernen, aber sehr schwierig zu meistern. Dafür erwartet euch ein hoher Spielumfang – um alles zu sehen, vergehen locker 40 Stunden.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85% I MEHRSPIELERWERTUNG: –

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Die **Fire Emblem**-Reihe vermischt gekonnt Rollenspiel-Elemente mit Bestandteilen, die man sonst nur aus Strategiesimulationen kennt. Das ist auch bei **Radiant Dawn** nicht anders – und die Entwickler haben fast alles richtig gemacht. Die zu bekämpfenden Monster agieren klug und abwechslungsreich, die Spielzeit ist erfreulich hoch und ihr habt die Wahl zwischen zwei Völkern, die auf unterschiedliche Weise kämpfen. Leider dürfte der knüppelharte Schwierigkeitsgrad so manchen Zocker an den Rand des Wahnsinns treiben. Wer mag, kann das Spiel auch mit seinem GameCube-Controller steuern. Damit spielt sich das epische Abenteuer genauso gut wie mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Die GBA-Vorgänger sind aber noch besser!

EINZELSPIELERWERTUNG: 88% I MEHRSPIELERWERTUNG: –

Diesen Mist braucht wirklich niemand! | Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Diese Perle muss man gespielt haben!

RUNE FACTORY FRONTIER

Nach mehreren Titeln für den Nintendo DS kam im Frühjahr 2010 mit fast zweijähriger Verspätung auch der erste von bisher zwei in Japan erschienenen **Rune Factory**-Titeln für die Wii nach Deutschland. Das ursprünglich auf dem **Harvest Moon**-Spielprinzip basierende Spiel – ihr baut Gemüse auf eurer Farm an, züchtet Tiere und heiratet –, wurde in **Rune Factory** um den Rollenspielaspekt erweitert. Nun gilt es, neben eurer Arbeit als Farmer zusätzlich Höhlen zu erforschen, Monster zu bekämpfen oder zu zähmen und einer finsteren Verschwörung auf die Spur zu kommen. Dabei werdet ihr immer stärker und spielt neue Höhlen frei. Natürlich dürfen bei all der Arbeit auch eure Beziehungen zu den Dorfbewohnern und den ansässigen Junggesellinnen nicht zu kurz kommen. Dieses etwas andere Rollenspiel ist trotz der vielen Ladezeiten ein Spielspaß-Garant.

EINZELSPIELERWERTUNG: 72% I MEHRPIELERWERTUNG: –

LITTLE KING'S STORY

Vermutlich hat jeder schon mal davon geträumt, König oder Königin zu sein: den ganzen Tag auf einem Thron sitzen, Anweisungen an Untergebene erteilen und sich von vorne bis hinten bedienen lassen. In **Little King's Story** spielt ihr den jungen Corobo, der eines Tages mehr aus Zufall der König eines kleinen, expandierenden Reiches wird. Dass der Königs-Job nicht so einfach ist, wie es sich Corobo vorgestellt hat, stellt sich recht schnell heraus – und so liegt das Schicksal des Königreiches bald gänzlich in euren Händen. Das simple, überaus charmante Gameplay mit dem hohen Suchtfaktor spricht für sich: **Little King's Story** ist eine Strategie-Rollenspiel-Perle, die auf dem Markt nicht so viel Beachtung bekommen hat, wie sie verdient gehabt hätte. Eine klare Empfehlung von uns!

EINZELSPIELERWERTUNG: 86% I MEHRPIELERWERTUNG: –

SUPER PAPER MARIO

Super Paper Mario ist zwar ein grandioses Spiel, doch es bietet weniger Rollenspielelemente als die Serienvorgänger: Die rundenbasierten Kämpfe mussten ebenso dran glauben wie das Verbesserungssystem der Fähigkeiten und die auswechselbaren Partner. Deshalb ist der Wii-Ableger bei den Fans nicht ganz so beliebt wie die wundervollen Vorgänger. Daran konnten auch die gewohnt toll entworfenen neuen Charaktere und das für ein **Mario**-Spiel überaus gefühlsbetonte Ende nichts ändern. Es lässt sich darüber streiten, ob man **Super Paper Mario** tatsächlich noch als Rollenspiel bezeichnen kann; da man darin allerdings immer noch mit den überaus charmanten Charakteren in den Städten interagieren kann, wollen wir mal nicht so sein: Schließlich handelt es sich um ein qualitativ überdurchschnittliches Spiel! Die ersten zwei Teile hätten wir allerdings mit einem grünen Punkt versehen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85% I MEHRPIELERWERTUNG: –

AUSGEWÄHLTE ROLLENSPIELE FÜR VIRTUAL CONSOLE

THE LEGEND OF ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

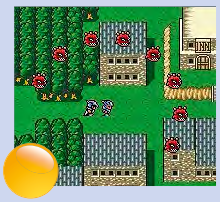
Diese direkte Fortsetzung von **A Link to the Past** erlangte vor allem durch zwei Tatsachen Berühmtheit: Erstens hob es sich deutlich vom Vorgänger namens **The Legend of Zelda** ab und zweitens wurden Elemente ins Spiel gebracht, die in den folgenden Ablegern zum Standard wurden und die heute kein Fan mehr missen möchte. Es handelt sich hier übrigens um das erste Spiel aus der **Zelda**-Reihe, das nicht aus der Vogelperspektive, sondern aus der Seitenansicht gespielt wird. Kein weiterer Teil legte jemals einen so starken Fokus auf Rollenspiel-Elemente. Auch heute ist das Spiel noch unterhaltsam und bietet einen großen Wiederspielwert, ist aber vielleicht nicht unbedingt für Neueinsteiger der Serie zu empfehlen!

SECRET OF MANA

Gut und Böse kämpfen um das Herz eines jungen Kriegers, der die Aufgabe hat, beide Kräfte wieder in Balance zu bringen. **Secret of Mana** ist auch heute ohne Frage noch seine 8 Euro wert. Zwar laufen die Kämpfe des Action-RPGs verhältnismäßig langsam ab, aber das sei diesem Spiel verziehen. Auch die benötigte Eingewöhnungszeit ist es wert.

FINAL FANTASY II

Diesem zeitlosen SNES-Klassiker sieht man sein hohes Alter von 20 Jahren deutlich an. Für umgerechnet 8 Euro bekommt ihr einen für damalige Verhältnisse gigantischen Umfang geboten. Man merkt trotzdem sehr deutlich, dass sich die Rollenspiel-Elemente, die es in **Final Fantasy II** gibt, inzwischen deutlich verändert haben und nutzerfreundlicher geworden sind, trotzdem ist dieser **Final Fantasy**-Teil für all diejenigen als Virtual-Console-Version zu empfehlen, die das Original für das Nintendo Entertainment System damals verpasst haben.



AUSGEWÄHLTE ROLLENSPIELE FÜR DEN DS

Nicht nur die **Pokémon**-RPGs sorgen für wochenlangen Spielspaß, auch so manch anderer Genre-Vertreter vereint spielerische Komplexität, gute Story und hohe Spielzeit in sich. Hier stellen wir euch die besten DS-Rollenspiele vor!

THE WORLD ENDS WITH YOU

Normalerweise ist Square Enix eher für konventionelle Fantasy-Rollenspiele à la **Final Fantasy** oder **Dragon Quest** bekannt. Doch mit **The World Ends With You** haben die fleißigen Japaner ein äußerst skurriles RPG erschaffen, das sich deutlich von den übrigen Genre-Vertretern abhebt. Hauptcharakter Neku wacht mitten in der Fußgängerzone Shibuyas auf, ohne zu wissen, was mit ihm geschehen ist. In seinen Händen hält er eine Brosche, auf der sich ein merkwürdiges Zeichen befindet. Bei näherer Betrachtung stellt Neku fest, dass er mittels dieses Amuletts die Gedanken der Menschen wahrnehmen kann. Ihr steuert nun zeitgleich Neku und seine Weggefährten durch spannend inszenierte Kämpfe. Lustig: Wenn eure Spielfigur einen Markenpulli trägt, verbessern sich bestimmte Statuswerte – eine schräge Idee!

EINZELSPIELERWERTUNG: 88% | MEHRSPIELERWERTUNG: –

SOLATOROBO: RED THE HUNTER

Dieses Rollenspiel für den Nintendo DS kam erst vor wenigen Wochen auf den Markt. Darin nimmt ein junger, hundeähnlicher Held namens Red Savarin einen abenteuerlichen Auftrag an. Dieser führt ihn an Deck des Luftschiffes Hindenburg und er freundet sich dort mit dem katzenartigen Jugendlichen Ehl an. Das Abenteuer ist deshalb so außergewöhnlich, weil man nicht mit dem Hauptdarsteller Red die Echtzeitkämpfe bestreitet, sondern mit seinem Roboter. Zusätzlich sammelt ihr in gewohnter Tradition wertvolle Erfahrungspunkte, wertet den Roboter auf und helft euren Mitbewohnern durch das Lösen von Quests. Ein gutes RPG mit etwas unübersichtlichen Gefechten und einem recht niedrigen Schwierigkeitsgrad!

EINZELSPIELERWERTUNG: 81% | MEHRSPIELERWERTUNG: 70%

CHRONO TRIGGER

Dieses Kult-Rollenspiel erschien schon vor etlichen Jahren für das Super Nintendo, aber nicht in Europa. Erst als die DS-Version am 6. Februar 2009 auch hierzulande veröffentlicht wurde, kamen einheimische RPG-Freaks in den Genuss dieses 16-Bit-Meisterwerks. Das Spiel enthält auf Nintendos Touchscreen-Konsole nicht nur einen zusätzlichen Dungeon, den es im Original noch nicht gab, sondern auch ein alternatives Ende sowie neue Videosequenzen. Die DS-Umsetzung bietet somit sowohl die umfangreichste als auch die beste Möglichkeit, das Epos zu genießen. Der Mehrspielermodus kann mit der hohen Qualität des Solo-Abenteuers längst nicht mithalten.

EINZELSPIELERWERTUNG: 90% | MEHRSPIELERWERTUNG: 75%

MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER

Die Ableger der **Mario & Luigi**-Reihe sind nicht nur unglaublich lustig, sondern haben auch spielerisch einiges auf dem Kasten. In **Abenteuer Bowser** verschlägt es die beiden titelgebenden Rohrverleger unter anderem in Bowsers Magengrube – irrwitzig! Als Genre-Kenner benötigt ihr etwa 20 Stunden, allein um die Geschichte aufzulösen und den Endgegner zu bezwingen. Wer aber alle Nebenaufgaben erfüllen möchte und sich zudem viele Stunden mit den actionbasierten Rundenkämpfen aufhält, kommt locker auf 30 bis 35 Stunden. Die Spielzeit ist somit richtig üppig, nicht nur für Nintendo-DS-Verhältnisse.

EINZELSPIELERWERTUNG: 88% | MEHRSPIELERWERTUNG: –

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Die Story dieses Rollenspiels ist serientypisch in einer mittelalterlich anmutenden Welt angesiedelt. In der Rolle des jungen Prinzen Marth, der aus seinem Königreich vertrieben wurde, macht ihr euch auf die Suche nach der Klinge des Lichts und einem legendären Artefakt. Nur damit könnt ihr eure Feinde in die Flucht schlagen, den Drachen, der eure Heimat verwüstet, in seine Schranken verweisen und eure Familie und euer Königreich retten. Spannende Rundenkämpfe und zahlreiche Rollenspiel-Elemente machen **Shadow Dragon** zu einem Geheimtipp, nicht nur für langjährige **Fire Emblem**-Liebhaber!

EINZELSPIELERWERTUNG: 86% I MEHRSPIELERWERTUNG: –

DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN

Obwohl die ursprüngliche Fassung von **Dragon Quest VI** schon 15 Jahre alt ist, hat die Nintendo-DS-Neuauflage nichts von ihrem damaligen Charme verloren. Das liegt vor allem daran, dass schon das Original recht ansehnlich war. Der Spielablauf ist für Serienkenner freilich nichts Neues: Man flitzt über die Weltkarte und kloppt sich in Rundenkämpfen mit Gegnern, die zufällig in der Landschaft auftauchen. Die epische Geschichte und der enorm große Umfang machen **Dragon Quest VI** zu einem fantastischen Rollenspiel-Erlebnis.

EINZELSPIELER: 87% I MEHRSPIELERWERTUNG: –

DUELL DER POKÉMON-ROLLENSPIELE

Welches Pokémon-Rollenspiel lohnt sich am meisten? Zwar haben alle Editionen ein grünes Ampelsymbol verdient, dennoch gibt es Qualitätsunterschiede, freilich auf sehr hohem Niveau.

PLATZ 4

Diamant- und Perl-Edition

Die vierte **Pokémon**-Rollenspiel-Generation besticht zwar durch einen großen Umfang, allerdings kommen die Monster an sich bei zahlreichen Fans nicht besonders gut an. Viele finden Charmian, Skuntank und Co. zu unästhetisch – für viele Serienkenner das K.-o.-Kriterium! Dennoch bieten auch die **Diamant-** und **Perl**-Editionen enorm viel Spielspaß und Abwechslung: Die Geheimnisse der Sinnoh-Region wollen erforscht werden.

EINZELSPIELER: 89% I MEHRSPIELER: 91%

PLATZ 3

Goldene Edition HeartGold & Silberne Edition SoulSilver

Der PokéWalker, ein Schrittzähler aus Plastik, der die zurückgelegte Distanz der Spieler misst und geheime Pokémon und Gegenstände im Spiel freischaltet, ist zwar ein nettes Gimmick, aber nicht die größte Raffinesse dieses Rollenspiel-Doppelpacks. Viel mehr begeistern die verbesserte Präsentation sowie die Tatsache, dass die Pokémon dem Trainer hinterherlaufen. Eine lustige Idee!

EINZELSPIELER: 93% I MEHRSPIELER: 91%

PLATZ 2

Platin-Edition

Die **Platin**-Edition verfügt über eine der größten Kampfzonen, die es in einem **Pokémon**-Rollenspiel gibt. Nicht zuletzt deshalb liegt das Spiel, das inhaltlich auf der **Diamant-** und **Perl**-Edition aufbaut, in der Gunst der Fans so weit vorne. Die Spielautomaten, die es in der japanischen Spielvariante noch gab, fehlen übrigens in der deutschen Fassung. Sie wurden ersatzlos gestrichen – ärgerlich! Aber die im Vergleich zu den Vorgängern komplexere Geschichte zog viele Kenner in ihren Bann.

EINZELSPIELER: 89% I MEHRSPIELER: 91%

PLATZ 1

Schwarze & Weiße Edition

Überraschung: Die neueste **Pokémon**-Serien-Generation bietet erstmals dreidimensional begehbare Umgebungen – damit sieht das Spiel nicht mehr ganz so bieder aus wie die Vorgänger. Außerdem wurde der Grad an Linearität deutlich gesenkt, wodurch die Spieler auch nach dem Durchspielen noch viel zu sehen haben. Auch die Internetplattform Global Link, mit der man Pokémon mit besonderen Fähigkeiten erlangen kann, stieß auf positive Resonanz. Die **Schwarze** und **Weiße Edition** sind also nach einhelliger Meinung der Fans die besten Serienvertreter – dieser Meinung schließt sich auch die N-ZONE-Redaktion an.

EINZELSPIELER: 93% I MEHRSPIELER: 92%

Diesen Mist braucht wirklich niemand! | Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Diese Perle muss man gespielt haben!

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

FLIGHT CONTROL

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Firemint I **Termin:** 18. August 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Fluglotsen gesucht – aber bitte ohne Zitterhand!

Das Spielprinzip von **Flight Control** ist rasch erklärt: Man klickt kleine Flugzeuge auf dem Bildschirm an und lotst sie sicher auf die Landebahn, indem man ihre Route, die sie am Himmel zurücklegen, bestimmt. Dieses Konzept funktionierte auf iPhone und Nintendo DSi angesichts der direkten Steuerung per Daumen und Touchpen hervorragend. Obwohl **Flight Control** auf der Wii ganz genauso abläuft, kann es qualitativ mit den Varianten für Mobilgeräte nicht mithalten. Woran liegt's? Man mag es kaum glauben: vor allem an der Steuerung! Es ist deutlich leichter, einen Flieger mit dem eigenen Finger auf die richtige Bahn zu lenken, als dies mit einer Arm- und Handbewegung zu tun. Da man beim Spielen immer wieder unfreiwillig zittert und die Flieger so klein sind, sind exakte Eingaben in hektischen Momenten kaum möglich. Dennoch: Der spielerische Ansatz von **Flight Control** ist prinzipiell klasse. Auch die Motivation zum Erspielen von Highscores ist hoch.

WERTUNG 7 VON 10

Wenn sich vier Spieler gemeinsam als Fluglotsen versuchen, kommt Verwirrung auf.

Text I Henrike Ledig

... UND RAUS BIST DU!

Heimlich, still und leise verschwanden Spiele aus dem Wii-Shop-Kanal. Warum?

In der Nacht zum 8. August sind sieben Spiele aus dem Wii-Shop-Kanal verschwunden – ohne vorherige Ankündigung, ganz unauffällig. Drei von ihnen stammten aus dem Hause Zallag (nämlich **Gods vs. Humans** und zwei Ableger der **Racers' Islands**-Serie), zwei aus der Schmiede von Hudson Soft (**Diner Dash** und **Shootano**) und eines aus Nintendos eigener Entwicklung (**Lonpos**). Bei dem siebten Titel handelt es sich um das amerikanische Actionspiel **The Magic Obelisk**, das von Game Arts produziert wurde.

Post von Game Arts

Letzteres ist auch der einzige Titel, nach dessen Verschwinden die Entwickler zumindest eine Nachricht hinterlassen haben: Darin schreibt Game Arts schlicht, dass das Produkt nicht länger verfügbar sei und dass die Firma hoffe, dass den Käufern auch zukünftige Produkte gefallen würden. Eine Begründung, weshalb **The Magic Obelisk** nicht mehr verfügbar ist, sucht man vergeblich. Ein Grund könnten schlechte Verkäufe sein, aber deshalb das Spiel gleich aus dem Wii-Shop-Kanal zu entfernen, wäre recht unsinnig.

Ein Blick in die Zukunft?

Liegt es also an technischen Schwierigkeiten, dass Spiele aus dem Shop verschwunden sind? Vielleicht handelt es sich bei allen betroffenen Spielen um Titel, die – aus welchen Gründen auch immer – auf der Wii U nicht zur Verfügung stehen können. Aber allzu logisch ist auch dieser Erklärungsversuch zugegebenermaßen nicht. Wir halten also fest: Uns sind keine Meilensteine der Spielegeschichte verloren gegangen, trotzdem kommt das Entfernen sehr prompt für jene Spieler, die einen der Titel gekauft und wegen Speichermangels nicht auf eine SD-Karte gesichert haben. Müssen wir uns Sorgen um weitere WiiWare- und Virtual-Console-Spiele machen?

Das Strategiespiel **Gods vs. Humans** gehört ebenso zu den verschwundenen Spielen wie die Urzeit-Ballerei **Shootano**.

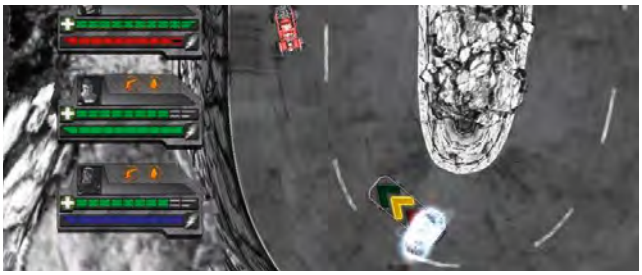
Text I Henrike Ledig

MONOCHROME RACING

Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Nordcurrent I
Termin: 04. August 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Dieses Spiel besticht durch seinen Grafikstil. Das war's aber auch schon mit dem Lob.

Das WiiWare-Rennspiel **Monochrome Racing** besticht durch den Schwarz-Weiß-Look, in dem die Umgebungen gehalten sind. Ihr wählt eines von zwölf Fahrzeugen, malt dieses an und los geht's: Nun gilt es, gegen drei CPU-Gegner in Rennen auf über 80 Strecken zu bestehen. Ihr steuert euren Wagen aus der Vogelperspektive, was anfangs etwas verwirrend ist; aber daran gewöhnt ihr euch recht schnell. In Rennspielen will man normalerweise schneller sein als die Widersacher – in diesem Spiel stellt sich die KI allerdings so dämlich an, dass es an ein Wunder grenzen würde, wenn ihr mal verlieren solltet. Die meisten Rennen auf den immer gleich wirkenden Strecken sind schon nach wenigen Sekunden vorüber, da eure Gegner keine Kurve kriegen und somit disqualifiziert werden oder sich gegenseitig in die Karosserie fahren. Somit werdet ihr auch die Boni, die auf den Strecken verteilt sind, niemals brauchen. Spielspaß will in der Kampagne, die ihr nach locker zwei Stunden beendet habt, also nicht aufkommen. Im Multiplayer-Modus könnt ihr zumindest mit bis zu drei Mitspielern um die Wette fahren, das rettet **Monochrome Racing** gerade noch vor einer miesen Bewertung. Trotzdem plädiert die N-ZONE-Redaktion für einen besseren Titel: Wie wäre es mit **Monoton Racing**?



Zwölf Fahrzeuge lassen sich freischalten. Langweilig sind die Rennen trotzdem.

WERTUNG 5 VON 10

Text I Marcus Bauer

DER Wii-KANAL-CHECK TEIL 2

Ist in den Wii-Kanälen noch was los? Wir haben es überprüft!

Foto-Kanal

Der Foto-Kanal, der die Wii von Anfang an begleitete, gilt eher als kleines Gimmick für Familien. Die Möglichkeit, sich mit Freunden oder der Familie unkompliziert Fotos am Fernseher im Wohnzimmer statt am üblicherweise unbequemen PC-Standort oder am kleinen Bildschirm einer Digicam anzusehen, ist gut. Wie viele Wii-Besitzer das Feature jedoch tatsächlich nutzen, steht in den Sternen. Kleine Spielereien lockern die Sache auf und können Spaß beim sonst manchmal recht langweiligen Urlaubsbilder-Schauen bringen. Es ist schade, dass Nintendo den Foto-Kanal nicht durch neue, raffiniertere Funktionen erweitert. So bleibt er nur nette Spielerei, die jedoch nicht alle Wii-Besitzer nutzen!

AKTIVITÄT 2 VON 5

WiiSpeak-Kanal

Dieser Kanal ist dafür gedacht, mit bis zu vier Wii-Besitzern Kontakt aufzunehmen und zu plaudern. An sich ist die Idee ganz gut, jedoch wird die Funktion wegen der hoffnungslos veralteten WiiSpeak-Technik nicht viel genutzt. Ohnehin wird WiiSpeak nur von wenigen Spielen wie **Monster Hunter Tri** oder **Animal Crossing** unterstützt.

AKTIVITÄT 1 VON 5

Nintendo-Kanal

Er ist Nintendos Aushängeschild und einer der Hauptkanäle. Hier findet man regelmäßig neue Trailer, News, Interviews und sonstige Videos rund um Nintendo. Der Kanal wird gepflegt und regelmäßig aktualisiert. Man merkt, dass den Machern die Inhalte am Herzen liegen. Die Videos sind auch auf dem 3DS abrufbar.

AKTIVITÄT 4 VON 5

Jam-with-the-Band-Kanal

Der zugehörige Kanal zum Musikspiel **Jam with the Band** für den DS sorgt dafür, dass ihr die Lieder, die ihr spielt, mit der Soundanlage eures TVs hören könnt. Außerdem lässt sich damit das Spielvergnügen auf bis zu sieben Spieler erweitern. Der Kanal basiert zwar auf einer originellen Idee, aber die Umsetzung ist mau!

AKTIVITÄT 2 VON 5

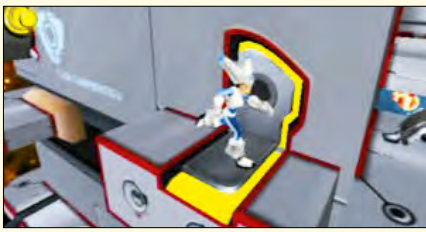
KURZ ERINNERT

LA-MULANA

La-Mulana ist die Neuinszenierung des gleichnamigen PC-Klassikers aus den Achtzigern, deren Stil stark an die **Indiana Jones**-Reihe erinnert: Ihr spielt den japanischen Archäologen und Teilzeitabenteurer Lemeza Kosugi, der, mit einer Peitsche ausgestattet, antike Ruinen unsicher macht, stets auf der Suche nach Schätzen und Geheimnissen vergangener Kulturen. Dabei muss er nicht nur knifflige Rätsel lösen, um dem Geheimnis der Ruinen von La-Mulana auf die Spur zu kommen, er befindet sich auch im ständigen Wettstreit mit seinem Vater, seines Zeichens ebenfalls berühmter Archäologe. Die Neuauflage beinhaltet einen neuen Soundtrack, eine neue Grafik und neue Rätsel. Zudem werden zum Upgrade-System von Lemezas Waffen auch zusätzlich herunterladbare Inhalte verfügbar sein, um dem Adventure zusätzliche Spielzeit und Tiefe zu verleihen. hl

Art: WiiWare I Genre: Action-Adventure
Termin: Herbst I Preis: 1.200 Nintendo Points
EINSCHÄTZUNG 7 VON 10

AYA AND THE CUBES OF LIGHT



In dieser Mischung aus Jump & Run und Puzzle schlüpft ihr in die Haut von Heldin Aya. Ihre Aufgabe ist es, in den 30 Levels herumzulaufen, bestimmte Objekte einzusammeln und an vorgegebenen Terminals wieder abzugeben. Damit das nicht zu langweilig wird, ändert sich dabei ständig die Perspektive – das erfordert einiges an Grips. Dazu gibt es Ranglisten und Bonuslevels, die sich freispielen lassen. **Aya and the Cubes of Light** ist ein gutes Spiel mit solidem Umfang und fordert die grauen Zellen. mb

Art: WiiWare I Genre: Jump & Run
Termin: 25. August I Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

GARGOYLE'S QUEST

Art: Virtual Console **I Genre:** Action-Adventure **I Entwickler:** Capcom **I Termin:** 25. August 2011 **I Preis:** 4 Euro

Ist euch dieses Schwarz-Weiß-Spiel zu hart? Dann seid ihr zu schwach!

Nach landläufiger Meinung war früher alles besser – aber auch deutlich schwerer! Über diese beiden Aussagen mag man nun streiten, aber dass **Gargoyle's Quest** ein harter Brocken ist, lässt sich kaum bestreiten. Das Spiel läuft ähnlich wie **Zelda II: The Adventure of Link** auf dem Nintendo Entertainment System ab. Ihr lauft also aus der Vogelperspektive über die Weltkarte, bestreitet Hüpf- und Actionpassagen allerdings aus der Seitenansicht. Die Mischung aus Adventure und Jump & Run funktioniert immer noch sehr gut, allerdings muss man schon ein dickes Fell haben, um so manchen Level zu meistern, ohne aus der Haut zu fahren. Aus technischer Hinsicht merkt man **Gargoyle's Quest** sein hohes Alter deutlich an – das Spiel hat immerhin schon 20 Jahre auf dem Buckel: Gebirgszüge im Hintergrund werden nur schemenhaft angedeutet, die Animationen sind gerade mal zweckmäßig, von den kargen Levels ganz zu schweigen. Aber wir haben es nun mal mit einem Retro-Spiel zu tun – da weiß man ja, worauf man sich einlässt. Englischkenntnisse zum Lesen der Rollenspiel-Dialoge sind übrigens unabdingbar.

WERTUNG 8 VON 10

Huhu, Grafik, wo bist du? **Gargoyle's Quest** sieht heute ziemlich antiquiert aus.

Text I Henrike Ledig

AVENGING SPIRIT

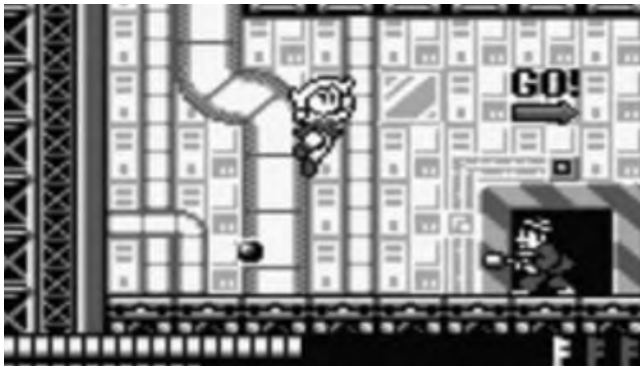
Art: Virtual Console **I Genre:** Action **I Entwickler:** Jaleco **I Termin:** 11. August 2011 **I Preis:** 3 Euro

Der Tod ist nur der Anfang …

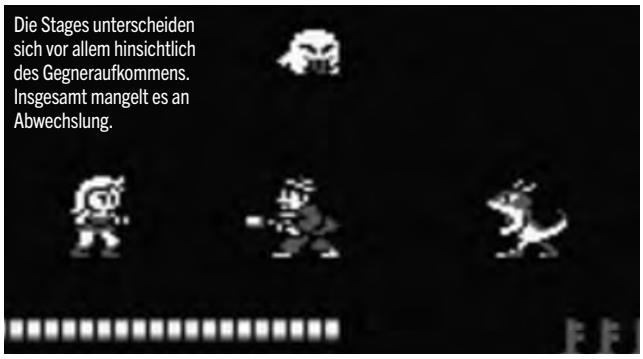
In diesem Actionspiel steuert ihr einen namenlosen jungen Mann, der eines Tages auf grausame Weise vom Schicksal gestraft wird: Seine Freundin wird auf offener Straße von einem dubiosen Syndikat entführt und er von den gleichen Männern erschossen.

Zum Glück ist der Vater eurer Freundin ein anerkannter Wissenschaftler, der euren Geist extrahieren kann und euch auf die Mission schickt, hinter die Machenschaften der Gangster zu kommen und bestenfalls eure Freundin zu retten. Als rachsüchtiger Geist könnt ihr nun verschiedene Formen annehmen, in denen es durch sechs Welten in typischer Jump&Run-Manier zu hüpfen und zu kämpfen gilt. Sonderlich ansprechend ist **Avenging Spirit** heute leider nicht mehr: Zwar kann die durchdachte Story überzeugen, jedoch trüben das eintönige Gameplay und die nicht mehr zeitgemäße Sound- und Grafikkulisse deutlich den Spielspaß. Zudem habt ihr nach drei Stunden alles gesehen, nach dem Abspann erwarten euch keinerlei Überraschungen mehr.

WERTUNG 6 VON 10



Als Geist könnt ihr fremde Körper übernehmen: Soll es lieber eine Kämpferin, ein Gangster oder ein Drache sein? Die Entscheidung liegt in eurer Hand.



Text I Christoph Kraus

URBAN CHAMPION

Art: 3D Classic I **Genre:** Action I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 18. August 2011 I **Preis:** 5 Euro

Dieser müde 8-Bit-Prügler haut niemanden mehr vom Hocker!

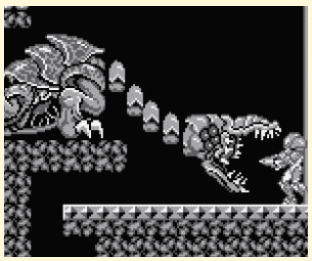
Erfreulich: **Urban Champion** lässt sich sowohl in der klassischen Sicht als auch aus der isometrischen Perspektive spielen.

Machen wir uns nichts vor: An die Ära des Nintendo Entertainment Systems erinnern wir uns alle immer wieder gern, aber allzu ausgefallen und anspruchsvoll waren viele Spiele der damaligen Zeit nicht. Dies trifft beispielsweise auf das 8-Bit-Actionspiel **Urban Champion** zu: Es geht ausschließlich darum, einen Rivalen mit gezielten Hieben kampfunfähig zu machen oder so lange auf ihn einzuprügeln, bis er in einen Gully stürzt. Dazu haut ihr je nach Manöver auf den A- oder den B-Knopf – weitere Griffe gibt es nicht. Hier und da taucht zwar ein Polizist auf oder es fallen Blumentöpfe von einer Fensterbank, doch allzu große Auswirkungen auf den Spielverlauf hat dies nicht. Somit ist **Urban Champion** eher ein Spiel für Nostalgiker als für Nintendo-3DS-Zocker von heute!

WERTUNG 4 VON 10

DIE MUSS MAN HABEN!

Diese Hochkaräter gelangen noch 2011 in den eShop.



Metroid II: Return of Samus ist ein recht unbekanntes Abenteuer mit der Weltraum-Amazone Samus Aran. Es basiert grundlegend auf dem Spielprinzip der ersten **Metroid**-Episode fürs Nintendo Entertainment System und bietet die geschichtliche Vorlage für die äußerst erfolgreichen **Prime**-Titel der **Metroid**-Reihe, die sich zwischen **Metroid** und **Metroid II** eingliedern. Samus wird in ihrem einzigen Game-Boy-Abenteuer auf den Planeten der Metroids, SR388, geschickt, um alle Gegner auszurotten, weil die Galaktische Föderation sie für zu gefährlich hält. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf …

The Legend of Zelda: Four Swords kam ursprünglich im Frühjahr 2003 für den Game Boy Advance auf den Markt. Es war zu dieser Zeit nur eine Beigabe zur Neuauflage von **Link's Awakening**. Dennoch fand die erste **Zelda**-Episode, die für mehrere Spieler gleichzeitig ausgelegt war, zahlreiche Fans. Der Nachfolger ließ daher nicht lange auf sich warten. Das Seriendebüt gibt es ab September kostenlos im eShop und im DSi-Shop. Ein würdiges Geschenk anlässlich des 25. Geburtstags von Link. Ob es inhaltliche Änderungen geben wird? Eher nicht!

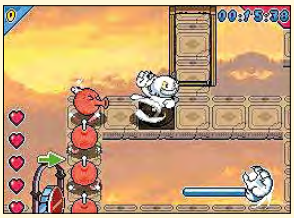
Super Mario Land 2: Six Golden Coins erschien im Jahr 1993 für den Game Boy und ist ein ausgezeichnetes Jump & Run mit kreativen Levels, großem Umfang und einer guten Technik. Noch immer ist der Schwarz-Weiß-Klassiker ein prima Beispiel dafür, wie anspruchsvoll eine 2D-Mario-Episode sein kann, obwohl gerade einmal zwei Tasten zum Spielen erforderlich sind. Wir gehen davon aus, dass **Super Mario Land 2** hierzulande – wie der Vorgänger – vier Euro kosten wird. Diesen Preis wäre das Spiel definitiv wert.

KURZ ERINNERT

THE LOST TOWN: THE DUST

Im Jahr 2037 wird eine kleine Stadt in den Anden von der Außenwelt abgeschnitten. Durch die starken Regenfälle in der letzten Woche kommt es zu einem Unfall in der örtlichen Bio-Chemie-Fabrik des Militärs, aus deren Überresten prompt ein gefährlicher Virus und ein Haufen Monster entkommen. Der ausgelöste Erdrutsch zerstört nicht nur einen Teil der benachbarten Stadt, er kesselt auch sämtliche Bewohner am Unglückort ein. Ihr schlüpft nun in die Haut des kampferprobten Mädchens Chilia, um die Überlebenden vor den drohenden Gefahren zu schützen. Rollenspiel-Elemente lockern das ansonsten recht eintönige Gameplay recht gekonnt auf. hl

Art: DSiWare I **Genre:** Action
Termin: 4. Aug. I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10



GO! GO! KOKOPOLO

In diesem 80 Levels umfassenden Spiel, das vom Entwickler als „Chase 'em Up" bezeichnet wird, steuert ihr die flinke Katze Kokopolo, die von ihren fiesen Mitbewohnern beim Mittagsschlaf gestört wird. Und wer selbst eine Katze hat, der weiß: Das lässt sie nicht auf sich sitzen – sie will sich für den verlorenen Schlaf rächen! Dazu ärgert sie die unterschiedlichsten Gegnertypen, darunter Karotten mit Beinen und gelbe Geister, indem sie sie mit ihren scharfen Krallen kratzt. Dann gilt es, so schnell wie möglich wegzurennen, um die sie nun verfolgenden Gegner in Fallen zu locken. Ein nettes Spiel für zwischendurch, das mit einem Preis von acht Euro aber zu teuer ist! hl

Art: DSiWare I **Genre:** Chase 'em Up
Termin: 4. Aug. I **Preis:** 800 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Metroid: Other M** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa wie unser großes Nintendo-3DS-StreetPass-Experiment verlief oder welche GameCube-Spiele auf die Wii U müssen.

Wii U: DIESE GAMECUBE-SPIELE WOLLEN WIR FÜR DIE VIRTUAL CONSOLE!

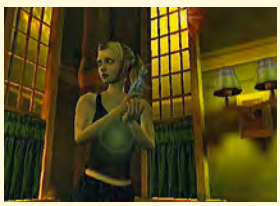
Alles deutet darauf hin, dass sich auf der neuen Nintendo-Heimkonsole Wii U auch GameCube-Spieleklassiker herunterladen lassen. VideoGamesZone-Redakteur Maik Koch hat Spiele vorgestellt, die er sich unbedingt im Wii-U-Shop-Kanal wünscht.

In der Wii-Ära ließ Nintendo die **F-Zero**-Fans im Regen stehen: Seit acht Jahren gibt es keinen neuen Ableger der Rennspielreihe. Wir wünschen uns nun zumindest ein Remake von **F-Zero GX** auf der Wii U.

Die GameCube-Klopperei **Super Smash Bros. Melee** brachte sowohl alleine als auch mit mehreren Teilnehmern jede Menge Action und Spielspaß auf die Mattscheibe. Her mit einem Wii-U-Remake!

Das erste GameCube-Abenteuer mit Luigi in der Hauptrolle war ziemlich kurz. Trotzdem wünschen wir uns die spaßige Geisterjagd **Luigi's Mansion** als Download für Nintendos nächste Heimkonsole.

Viele sehen **Super Mario Sunshine** zwar nicht als qualitativ gleichwertigen Nachfolger von **Super Mario 64**, wir mochten Marios Urlaubsausflug auf der Insel dennoch und wünschen uns eine Virtual-Console-Version.

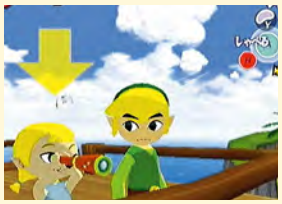


Was haben wir **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** geliebt! Besonders die Szenen, in denen unsere Helden von angsterfüllten Visionen heimgesucht wurden, lassen uns immer noch erzittern. Und das völlig zu Recht!

Bereits bei der Veröffentlichung im Mai 2002 begeisterte **Wave Race: Blue Storm** durch fantastischen Wetterwechsel und eine geniale Wellen-Physik. Wir wollen unbedingt ein Remake des GameCube-Klassikers für Wii U!

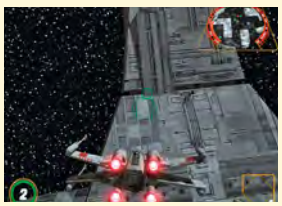
Killer 7, der abgedrehte Vorgänger von **No More Heroes**, bietet eine völlig andere Videospiele-Erfahrung. Die coole Grafik und die durchgeknallten Charaktere werden in **Killer 7** genial inszeniert.

The Legend of Zelda: The Wind Waker, das erste Seefahrer-Abenteuer von Link, bietet eine coole Cel-Shading-Optik und darf liebend gern für Wii U zum Download erscheinen.



Mario Kart: Double Dash!! überzeugte auf dem GameCube alle Rennspielfreunde – deshalb muss es unbedingt auf die Wii U kommen, vielleicht sogar mit Online-Modus und einer Streckenkarte auf dem Controller?

Star Wars: Rogue Squadron 2 – Rogue Leader ist eine der besten Flugsimulationen im **Star Wars**-Universum. Die epischen Schlachten im engen Trakt des Todessterns oder das Versenken eines Sternenkreuzers sind einfach brillant.

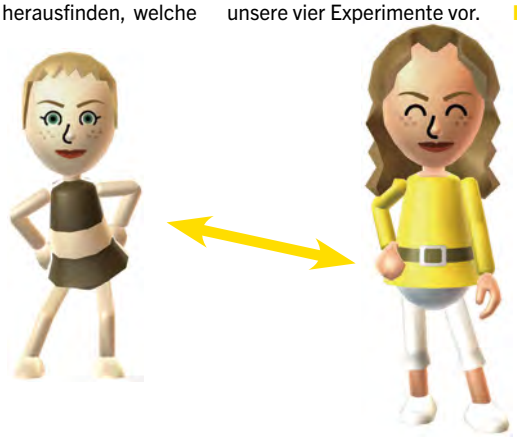


DAS 3DS-STREETPASS-EXPERIMENT: LESER-REPORTER IM EINSATZ!

Wie groß darf der Abstand zwischen zwei Nintendo-3DS-Besitzern sein, um Miis auszutauschen? Klappt der StreetPass-Transfer auch beim Autofahren? N-ZONE-Redakteure und -Leser haben es herausgefunden!

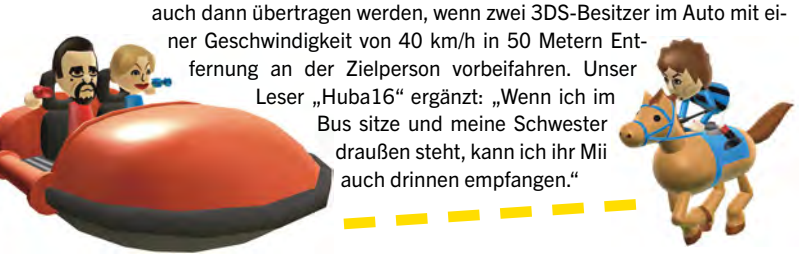
Christoph weiß immer, wann die Praktikantin Henrike morgens zur Arbeit erscheint, noch bevor er sie persönlich sieht. Warum weiß er das? Sein 3DS leuchtet schon grün auf, sobald sie das Stockwerk betritt. Praktisch! Aber wie funktioniert die StreetPass-Funktion überhaupt? Und wo stößt sie an ihre Grenzen? Gemeinsam mit unseren Lesern und den Mitgliedern aus der Community haben wir einen Feldversuch gestartet. Dabei wollten wir herausfinden, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit der Mii-Transfer mittels StreetPass-Funktion reibungslos funktioniert. Hier stellen wir euch unsere vier Experimente vor.

Versuch #1: Wie weit darf die Entfernung zwischen zwei 3DS-Geräten sein?
Versuchsaufbau: Um herauszufinden, wie nah zwei Nintendo-3DS-Geräte beieinander sein müssen, damit die Datenübertragung via StreetPass funktioniert, stellt man zwei Konsolen in relativ großem Abstand zueinander auf. Dieser Abstand wird dann immer weiter verringert. So bestimmt man die genaue Entfernung.
Ergebnis von N-ZONE-Community-Mitglied „LisasFrau“: Im Praxistest haben der N-ZONE-Leser und seine Partnerin herausgefunden, dass die StreetPass-Funktion erst ab einer Entfernung von ca. 60 m funktioniert. Die beiden ergänzen: „Entweder hat es so lange gedauert, bis sich die 3DS-Konsolen gefunden haben, oder die Verbindung fand erst ab einer Distanz von ungefähr 60 Metern statt.



Versuch #2: Wie viel Zeit muss vergehen, damit man dasselbe Mii wieder empfangen kann?
Versuchsaufbau: Dazu stellt man zwei 3DS-Konsolen nebeneinander und lässt die StreetPass-Funktion Alarm schlagen. Anschließend notiert man die genaue Uhrzeit, wann die erste Datenübertragung stattgefunden hat. Nun lässt man die beiden Geräte so lange liegen, bis das grüne Lämpchen erneut aufblinkt. Die Uhrzeit der zweiten Kontaktaufnahme notiert man und errechnet die zeitliche Distanz dazwischen.
Ergebnis der N-ZONE-Redaktion: Dieses Experiment wiederholten wir mehrere Wochen in Folge. Der erste Mii-Transfer hat jeweils um Punkt 9.00 Uhr stattgefunden. Ziemlich genau um 16.30 Uhr wurden die Figuren ein zweites Mal übertragen. Dazwischen lagen also 7,5 Stunden.

Versuch #3: Funktioniert die StreetPass-Funktion auch durch Wände und Fahrzeuge?
Versuchsaufbau: Um diesen Versuch durchzuführen, braucht es nicht viel Geschick. Man positioniert einen 3DS in einem Raum und eine weitere Konsole außerhalb dieses Raums. Wird unter diesen Bedingungen die Mii-Übertragung vollzogen, ist der Beweis erbracht, dass das StreetPass-Feature auch durch Wände funktioniert. Das Experiment wiederholt man anschließend mit Konsolen, die sich in unterschiedlichen Autos befinden.
Ergebnis von N-ZONE-Community-Mitglied „Quadoar“: Unser Leser wohnt in einem Keller, sein Bruder im Stockwerk darüber. Dazwischen liegt eine Betonwand mit einer Dicke von mehr als 50 Zentimetern. Die beiden Nintendo-Fans haben keinerlei Probleme, sich virtuell zu vernetzen. Der User „Lisas Frau“ hat zudem herausgefunden, dass die Miis auch dann übertragen werden, wenn zwei 3DS-Besitzer im Auto mit einer Geschwindigkeit von 40 km/h in 50 Metern Entfernung an der Zielperson vorbeifahren. Unser Leser „Huba16“ ergänzt: „Wenn ich im Bus sitze und meine Schwester draußen steht, kann ich ihr Mii auch drinnen empfangen.“



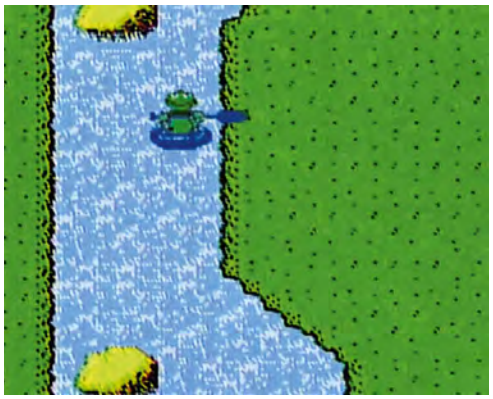
Versuch #4: Wie flott geht die StreetPass-Übertragung vonstatten?
Versuchsaufbau: Die Werbung suggeriert, dass es nur den Bruchteil einer Sekunde benötigt, wenn Miis von einer Konsole zur anderen übertragen werden. Um die tatsächlich benötigte Zeit zu testen, stationiert man einen 3DS in einem Zimmer. Dann bringen wir ein zweites Gerät hinzu und schalten dieses ein. Jetzt gilt es nur noch, abzuwarten und die Übertragungszeit zu stoppen.
Ergebnis der N-ZONE-Redaktion: Da uns kein Mitglied der Community mit einer genauen Antwort inklusive Zeitangabe überraschen konnte, haben wir diesen Versuch einfach selbst durchgeführt. Das Ergebnis: Wir hatten gerade erst angefangen, die Zeit zu stoppen, da war die Übertragung auch schon gelaufen. Mit einer benötigten Dauer von etwa einer Sekunde geht der Mii-Transfer also tatsächlich sehr schnell vonstatten! Christoph berichtet aus eigener Erfahrung, dass es manchmal ein bisschen länger dauern kann, aber nicht mehr als drei Minuten.

MUPPET ADVENTURE: CHAOS AT THE CARNIVAL

Auf dem Muppets-Jahrmarkt gibt es zwar überaus beliebte Attraktionen, aber Spielspaß kommt nicht im Geringsten auf!

Wie viel Langzeitspaß in dieser Minispielsammlung steckt, lässt sich schon im Hauptmenü erahnen: Dort hat der Spieler lediglich die Wahl zwischen Wildwasser-Rafting, Autoscooter, Grusel-Labyrinth und einer Fahr-Attraktion der außergewöhnlichen Art: einem Abstecher ins Weltall. Nun gut, mag man jetzt einwenden: Lieber vier ausgefeilte Attraktionen als Dutzende minderwertige. Aber falsch gedacht! Obwohl sich die Entwickler im Prinzip nur darauf hätten konzentrieren müssen, die wenigen Minispiele gut umzusetzen, sind sie auf ganzer Linie gescheitert. Verfehlt haben sie ihr Ziel deshalb, weil der Spieler überhaupt nicht zum Zocken motiviert wird. Es kommt nur darauf an, in der jeweiligen Spielrunde möglichst viele Punkte zu ergattern, anschließend wird man wieder ins Menü zurückbefördert. Gespeichert werden die Erfolge – ihr ahnt es sicher schon – natürlich nicht. Zudem kommt der Charme von Jim Hensons Puppentrickserie **Muppets** nicht zur Geltung: Die Figuren treten fast ausschließlich als Statisten in Erscheinung, beispielsweise als Fahrer im Autoscooter oder als Wassersportler in der Disziplin Wildwasser-Rafting. Die Musik klingt dabei eher so, als würde man von einem Schwarm Hornissen verfolgt. ■

Christoph meint: *„Dieses Spiel braucht wirklich niemand – weder ein **Muppets**-Fan noch ein leidenschaftlicher NES-Spielesammler. **Chaos at the Carnival** ist nicht lustig, nicht hübsch, nicht anspruchsvoll, nicht motivierend, nicht herausfordernd, sondern ein spielerischer und technischer Totalausfall, wie er im Buche steht! Zu allem Überfluss gibt es eine lächerlich geringe Anzahl an Minispielen: Vier (in Ziffern: 4) Attraktionen beherbergt der virtuelle Jahrmarkt gerade mal. Wollen uns die Entwickler veräppeln? Da glotze ich doch lieber an die Wand, als diesen Mist zu spielen!“*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 438: In der japanischen Version von **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** hängt in einem Raum eine Weltkarte. Man sieht die Welt mit Japan als Mittelpunkt. Aber die Handlung des Spiels ist wohlgemerkt in England angesiedelt! Dort sind solche Weltkarten recht unüblich.

Fakt # 439: Die **The Legend of Zelda**-Episoden **Majora's Mask**, **The Wind Waker** und **Skyward Sword** haben eines gemeinsam – ihre Spieletitel enthalten Alliterationen.

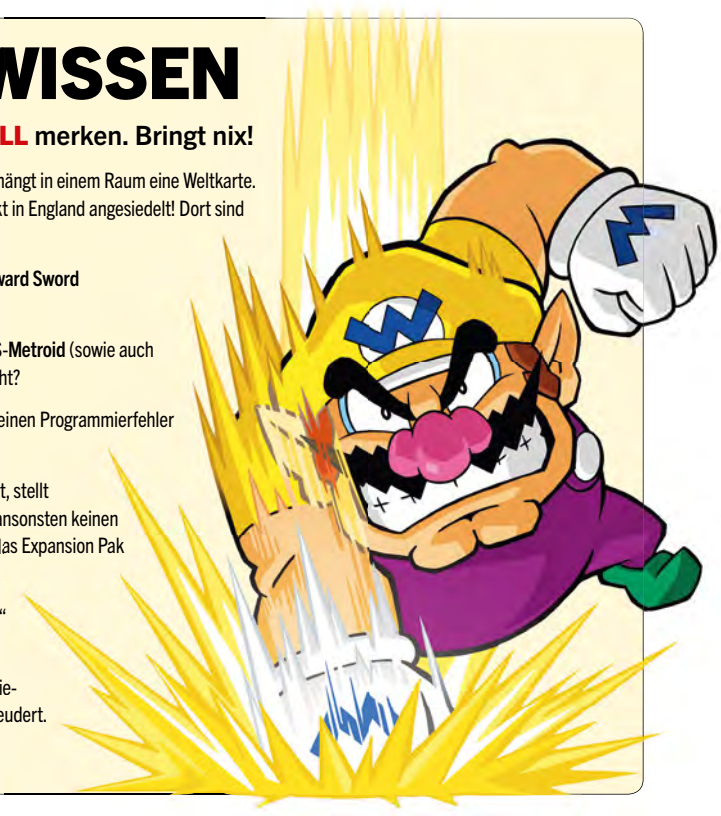
Fakt # 440: Die Eingabe des Passworts ENGAGE RIDLEY MOTHER FUCKER bringt das NES-**Metroid** (sowie auch die 3DS-Version) zum Einfrieren. Was hat sich Nintendo bloß bei so einem Passwort gedacht?

Fakt # 441: In der **Roten** und **Grünen Pokémon-Edition** sind zwei Evolutionsreihen durch einen Programmierfehler durcheinander gekommen sind. Ursprünglich sollte sich etwa Safcon zu Omot entwickeln.

Fakt # 442: Das Jumper Pak, welches im Erweiterungsschlitz des Nintendo 64 zu finden ist, stellt lediglich einen Platzhalter für das arbeitsspeichererweiternde Expansion Pak dar und hat ansonsten keinen Nutzen. Trotzdem verweigert die Konsole den Betrieb, wenn weder das Jumper Pak noch das Expansion Pak eingesteckt ist.

Fakt # 443: Unratütox (ein Monster, das aussieht wie ein Müllsack, daher auch das „Unrat“ im Namen) ist das einzige Pokémon mit einem Umlaut im Namen.

Fakt # 444: Im ersten Trailer zu **Super Mario Sunshine** aus dem Jahr 2001 kann man ein riesiges, seltsam geformtes Wesen über die Isla Delfino stampfen sehen, welches Dreck schleudert. In der fertigen Version gibt es den Giganten überhaupt nicht mehr.



TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wir stellen euch die beliebtesten und nervigsten Nebencharaktere der Spielgeschichte vor.

NAVI

Als eure persönliche Fee weicht Navi in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** selbst bei Zeitsprüngen nicht von eurer Seite und bereichert euer Wissen um einige Tipps. Ja, wir wissen, sie meint es nur gut. Das ändert leider trotzdem nichts daran, dass uns ihr ständiges Gezwitscher („Hey!“, „Watch out!“, „Listen!“) nach kurzer Zeit gehörig auf den Keks ging. Wie soll man denn bitte schön die Welt retten, wenn einem ständig jemand dazwischenquasselt? Da waren uns Taya aus **Majora's Mask** und Midna aus **Twilight Princess** lieber!

ASHLEY GRAHAM

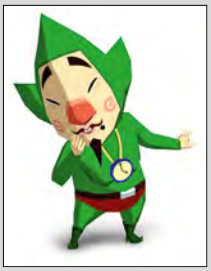
Resident Evil 4 (dt.) machte so viel Spaß, bis sie in unser Leben trat: Die verwöhnte Präsidententochter Ashley ist die Bestätigung beinahe jedes Blondinen-Klischees, das uns spontan einfällt. Sie hat den IQ eines Brötchens, ist fürchterlich naiv und bringt es nicht auf die Reihe, vor sich nähernden Gefahren wegzulaufen. Seitdem hassen wir es übrigens, andere Charaktere in Videospielen beschützen zu müssen. Den Babysitter für Ashley zu spielen hat uns schwer zugesetzt!

RAKETE

Dieser Held mit der feuchten Nase aus **Ghost Trick: Phantom-Detektiv** wird auf ewig in unserem Gedächtnis bleiben: Der treue Rakete nimmt (mehrmals!) seinen eigenen Tod in Kauf, um sein Frauchen „Fräulein Kamila“ zu beschützen. Die Loyalität des Zwergspitzes geht so weit, dass er zehn Jahre in Form einer Schreibtischlampe verharrt, um die Zukunft zu ändern. Wir salutieren vor diesem tapferen Krieger!

TINGLE

Es tut uns fast leid, dass nach Navi in diesem Ranking nun die zweite Figur aus dem **Zelda**-Universum auftaucht, aber es muss sein. Ganz ehrlich, wir verstehen absolut nicht, was Nintendo an diesem Charakter findet, dass er in fünf Teilen der Reihe auftauchen muss: Der exzentrische Kartenzeichner klärt uns gleich beim ersten Treffen in **Majora's Mask** darüber auf, dass er 35 Jahre alt ist und sich für eine Elfe hält. Außerdem wundert er sich darüber, dass sich sein Vater für ihn schämt. Kein weiterer Kommentar an dieser Stelle!



ISSUN

Den kleinen Angeber aus **Okami**, der sich selbst einen „wandernden Künstler“ nennt, haben wir schnell ins Herz geschlossen. Mit einer großen Klappe und null Respekt ausgestattet, schläft er gern mal im Ausschnitt des Baumgeistes Sakuya, fährt auf „großbusige Bräute“ ab und nennt die wiedergeborene Sonnengöttin Amaterasu schlicht „Fellknäuel“. Issun ist ein derart lässiger Typ, da ist es uns auch völlig gleich, dass er im Kampf nicht von Nutzen ist.

So hat ein Endboss auszusehen! Am Ende jeder Stage bekommt ihr es mit einem Bossgegner zu tun.

AXELAY

SNES Zeitloses 16-Bit-Geballer

2D-Shoot-'em-Ups waren Anfang der Neunzigerjahre noch sehr populär, mittlerweile erscheinen nur noch selten Vertreter dieses fast ausgestorbenen Genres, beispielsweise **Nano Assault** für den 3DS. **Axelay** kam 1992 (1993 in Europa) für das Super Nintendo heraus; in Japan und Nordamerika wurde das Konami-Shoot-'em-Up 2007 zudem im amerikanischen und japanischen Wii-Shop veröffentlicht. Während die meisten Genrevertreter entweder als Sidescroller, sprich in Seitansicht, oder als Horizontal-Scroller, also in Draufsicht, dargestellt wurden, bot **Axelay** Levels in beiden Perspektiven. Das Besondere hierbei war der 3D-Effekt in den Horizontal-Levels: Er nutzte den 3D-Chip des SNES aus, deshalb sah die Grafik für damalige Verhältnisse beeindruckend aus. Für euer Raumschiff standen euch drei verschiedene Waffensysteme zur Auswahl: ein normaler Schuss, Streuwaffen und Raketen, die vor jedem Level noch im Detail modifiziert werden konnten. Das Gameplay bot enorme Abwechslung und macht selbst heute noch Spaß, Sound und Grafik sind für SNES-Verhältnisse auf hohem Niveau! Lediglich die Spielzeit ist genretypisch etwas kurz geraten und auch ein Zweispieler-Modus wird schmerzlich vermisst. ■

Thomas meint: *„Viele SNES-Games, die mittlerweile fast 20 Jahre auf dem Buckel haben, möchte man sich einfach nicht mehr antun: Gameplay und Technik sind oftmals gnadenlos veraltet. Doch **Axelay** wurde vom Zahn der Zeit etwas verschont und zählt für mich zu der Handvoll 16-Bit-Spiele, die auch heute noch absolut spielenswert sind! Diesen Klassiker will ich für den 3DS – als Virtual-Console-Download und in echtem 3D!“*

MARIO – EIN STECKBRIEF

Text | Henrike Ledig

Marios erster Auftritt auf dem 3DS ist ein guter Anlass, dem Nintendo-Star die nötige Ehre zu erweisen, die nur einem Prinzessinnen-Retter und Koopa-Bezwinger wie ihm gebührt. Ring frei für alles, was ihr schon immer über Super Marios 3D-Abenteuer wissen wolltet!

Der Schnauzer

Marios Gesichtsbehaarung ist auf die beschränkten technischen Möglichkeiten der Achtzigerjahre zurückzuführen: Da den Entwicklern nur eine bestimmte Anzahl an Farben und Pixeln zur Verfügung stand, um eine Spielfigur zu designen, entschied sich Shigeru Miyamoto, dem Klempner vorläufig statt eines Mundes lieber einen Schnauzer zu verpassen.

Die Mütze

Die Mütze ist nicht nur Marios Markenzeichen, sie ist auch sein persönlicher Schatz. Sollte er sie in einem Abenteuer verlieren, verursachen Gegner doppelt so viel Schaden wie üblich. Verliert er sie im tropischen Klima der Südseeinsel Isla Delfino aus **Super Mario Sunshine**, erleidet Mario sogar durch die Sonnenstrahlen permanent Schaden!

Das Shirt

Normalerweise trägt Mario ein langärmeliges rotes Shirt unter seinem Overall. Nur in **Super Mario Sunshine** läuft der Klempner kurzärmelig herum, vermutlich aufgrund des tropischen Klimas auf der Isla Delfinos.

Die Hände

Mario wird nie ohne Handschuhe gesehen. Verständlich, denn als Klempner hat er es oft mit schmutzigen Angelegenheiten zu tun. Aber warum trägt er ausgerechnet weiße (!) Handschuhe?

Die Latzhose

Super Mario trägt grundsätzlich eine blaue Latzhose mit gelben Knöpfen als Arbeitskleidung. In **Super Smash Bros. Brawl** scheint der Overall allerdings edlerer Natur zu sein: Die Turniere zwischen waschechten Helden setzen eine elegante Gewandung voraus. Mario kleidet sich hier in Jeansstoff und mit goldenen Knöpfen.

Die Schuhe

Bei seiner Fußbekleidung ist Mario nicht wählerisch: Seine Schuhe sind schlicht, braun und knubbelig. Allerdings scheinen sie mehr zu sein, als der äußere Anblick vermuten lässt: So lassen sich in **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** sogar Skier an ihnen befestigen!

MARIOS WUNDERBARE TIERWELT

Dass Mario ein vielfältiger Typ ist, ist uns schon lange klar. In dem Klempner schlummern so einige Seiten, die er nicht zu jeder Gelegenheit von sich preisgibt. Hier die drei verrücktesten Verwandlungen, die uns im Laufe von Marios Helden-Karriere für immer im Gedächtnis bleiben werden.

PLATZ 3: KANINCHEN-MARIO

In **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** wachsen Mario lange Hasenohren, wenn er eine Karotte berührt. Diese ungewohnt hohe Dosis an Karotin lässt Mario unentwegt hüpfen und ein Ohrenwackeln erlaubt ihm, nach einem Sprung länger als gewöhnlich zu schweben.

PLATZ 2: FROSCH-MARIO

Durch Berühren des Frosch-Anzugs in **Super Mario Bros. 3** kann Mario in diese Amphibiengestalt schlüpfen. Mit einer biologisch abbaubaren Taucherausrüstung ausgestattet, kann sich unser Held unter Wasser schneller fortbewegen und ist leichter zu steuern. Allerdings kann Mario außerhalb des nassen Elements auch nur noch hüpfen …

PLATZ 1: BIENEN-MARIO

Platz 1 geht an die pelzigste und gleichzeitig stacheligste von Marios Verwandlungen: Eingeführt in **Super Mario Galaxy**, verwandelt sich der Super-Klempner nach Einsammeln eines gestreiften Pilzes in eine überdimensionale Biene. Dadurch kann er auf Blumen klettern und summend kurze Strecken fliegen. Obwohl Bienen-Mario all seine Sprungfähigkeiten eingebüßt hat und wasserscheu ist, bleibt er unser Favorit!

DER SPRUNG IN DIE DRITTE DIMENSION

Kein Videospielheld hat die Umstellung auf die dritte Dimension so gut verkraftet wie Nintendos Alleskönner. Solange Marios neuestes 3D-Abenteuer noch auf sich warten lässt, hier ein kleiner Rückblick auf die schon bestandenen polygonalen Abenteuer.

SUPER MARIO 64

Marios erster Ausflug in die dritte Dimension bescherte ihm verbesserte Sprungfähigkeiten: Der Dreifachsprung und der Rückwärtssalto wurden schnell zu Steuerungsmöglichkeiten, auf die Fans nicht mehr verzichten wollten. Die extrem hohe Spielzeit sowie die revolutionäre Präsentation machten Super Mario 64 zu einem der beliebtesten Spiele für das Nintendo 64.

SUPER MARIO SUNSHINE

In der GameCube-Ära erschien kurz nach der Veröffentlichung der Konsole ein neues 3D-**Mario**, in dem mehr Wert auf die Story als im Vorgänger gelegt wurde. Allerdings musste unser Klempner zum Unmut der Fans einen Teil seiner zuvor erworbenen Sprung- und Schlag-Fähigkeiten einbüßen. Dafür ermöglichte die sprechende Gießkanne Dreckweg 08/17 neue Spielmöglichkeiten. Die frei erkundbare Welt und der Humor dieses Ablegers sprachen für sich: **Sunshine** ist ein Heidenspaß!

SUPER MARIO GALAXY 1 & 2

Die beiden Wii-Ableger brachten größtenteils Marios Sprungfähigkeiten zurück, die ihm in **Sunshine** abhanden gekommen waren. Und das war auch bitter nötig, denn um sich den Weg durch die unendlichen Weiten des Weltraums zu suchen, war einiges an Geschick vonnöten. Auch wenn **Galaxy 1 & 2** die erkundbaren Welten der ersten zwei Teile vermissen ließ, bot die Optik einen würdigen Ausgleich: Nie war die Levelgestaltung kreativer als in Marios Wii-Abenteuern.

6 GEHEIMNISSE DES SUPER-KLEMPNERS

- Habt ihr euch schon einmal gefragt, warum Mario gerade durch den Verzehr von Pilzen wächst? Das Vorbild lieferten die Bücher **Alice im Wunderland** und **Alice hinter den Spiegeln** des britischen Autors Lewis Carroll: Dort kann die Protagonistin einen Pilz verspeisen, der sie wachsen lässt. Miyamoto kam in den 80ern, während er am Charakterdesign von Mario arbeitete, auf diese Idee, als er seinen Kindern aus diesen Büchern vorlas.

- Wie unser Held mit Vornamen heißt, das weiß jeder, aber wie lautet eigentlich Marios Nachname? Aus der Spielanleitung von **Mario & Luigi: Superstar Saga** wissen wir: Er lautet Mario! Die Brüder heißen somit mit vollen Namen Mario Mario und Luigi Mario. Sehr kreativ.

- Bevor Mario als „Jumpman" in **Donkey Kong** bekannt wurde, wurde er „Mr. Video" genannt. Sein Konzeptname lautete dagegen „Ossan", in Japan ist das eine Bezeichnung für einen Mann mittleren Alters.

- Vielleicht habt ihr schon in der Vorschau darüber gelesen: Mit **Super Mario 3D Land** wird bestätigt: Es gibt keinen „Waschbär-Mario"! Sowohl was das Kostüm als auch Schwanz und Ohren betrifft, handelte es sich schon immer um die Körperteile eines Tanuki. Das ist ein Säugetier, das bei uns unter dem Namen Marderhund bekannt ist. Da dieser einem Waschbär verblüffend ähnlich sieht, entschied man sich im Westen, Tanuki-Mario nach einem Tier zu benennen, das hier mehr Menschen geläufig ist.

- Daher auch Tanuki-Marios Fähigkeiten: In der japanischen Folklore werden dem Marderhund magische Kräfte, zum Beispiel Fliegen, zugeschrieben.

- Der Tanuki nutzt seine Kräfte, indem er sich ein Blatt auf den Kopf legt. Deshalb wird Standard-Mario auch durch die Berührung eines Super-Blattes zu Tanuki-Mario.

WIE DIE POKÉMON ERWACHSEN WURDEN

Text | Marcus Bauer Seit 1999 flimmern die Taschenmonster aus Japan über unsere Bildschirme. Wie die Serie in dieser Zeit gereift ist, beleuchten wir hier.

Der Mew-Trick wurde erst 2003 entdeckt. Nintendo hat jedoch nie eindeutig erklärt, ob der Trick ein Fehler im Spiel oder Absicht ist.

Ab **Rubin, Saphir** und **Smaragd** waren die Bösewichte nicht mehr eindeutig böse. Am Ende des Spiels kamen sie zur Einsicht, dass sie schlimme Dinge getan haben.

Das Grundprinzip der **Pokémon**-Spiele ist bekannt: Orden sammeln, ein Team bauen, die Top 4 herausfordern und den Pokédex vervollständigen. Obwohl es in jeder Edition neue Pokémon gibt, hat sich am Spielprinzip im Laufe der Jahre kaum etwas geändert. Für die einen ist es ein vertrautes Gefühl, denn so spielt sich **Pokémon** nun mal – in jeder Edition. Andere fanden die erste Edition vielleicht noch toll, klagen aber ab **Rubin** und **Saphir** über Langeweile. Zu Recht? Hat sich in der Entwicklung der **Pokémon**-Reihe denn rein gar nichts getan, außer dass ständig neue Pokémon-Tierchen wie Unkraut aus dem Boden sprießen? Wir sagen: Es hat sich einiges geändert!

Von Taten und Motiven

Auch wenn die **Pokémon**-Spiele erfolgreich sind: Eingefleischte Spieler bemängeln immer wieder das sich ständig wiederholende Handlungsmuster. Da kann die Rahmengeschichte um die jeweiligen legendären Pokémon und die Beweggründe der Organisation, die man bekämpft, noch so sehr variieren: Das Schema „Böses Team XY“ und „Acht Orden sammeln und die Pokémon-Liga herausfordern“ bleibt gleich. Abwechslung gibt es in dieser Hinsicht keine. Bei **Pokémon Schwarze Edition** und **Pokémon Weiße Edition** merkt man jedoch, dass die Entwickler sich Mühe gegeben haben, die Rahmenhandlung authentisch und tiefgründiger als zuvor zu gestalten. Um die Jahrtausendwende versuchte noch das böse Team Rocket, sich an gestohlenen Pokémon zu bereichern und die Weltherrschaft zu erlangen. Später zeichneten sich ab **Pokémon Rubin** und **Pokémon Saphir** Beweggründe von Team Magma beziehungsweise Team Aqua ab, die nicht mehr eindeutig böse waren. Immerhin ging es um die Verbreitung des Lebensraums für Wasser- oder Land-Pokémon. Hier hatte die Aufteilung von eigentlich nur einem Spiel in zwei Editionen sogar Sinn. Die Moral von der Geschichte in diesen Editionen: Beide Ansichten von Team Magma und Team Aqua sind falsch und deren Handlungen enden in einem Desaster, denn die Pokéwelt muss im Gleichgewicht gehalten werden! Ähnlich verhält es sich mit Zyrus, dem Kopf von Team Galaktik aus **Pokémon Diamant**, **Perl** und **Platin**. Er will Raum und Zeit beherrschen, um die Welt von Elend und Leid zu befreien. Einerseits konnte man den komischen Kauz verstehen, andererseits war er durchgeknallt, zwischen Wahnsinn und Genie eben. Dass die Spielserie mit den Fans zusammen reift, sieht man ähnlich wie bei Harry Potter ebendiesen Motivationen der Handlungsträger an. **Pokémon Schwarze Edition** und **Pokémon Weiße Edition** strotzen vor moralischen Floskeln sei-

POKÉMON FÜR FORTGESCHRITTENE

In der Schwarzen und Weißen Edition hat sich die Berechnung von erhaltenen Erfahrungspunkten im Vergleich zu den ersten vier Generationen massiv geändert. Wir erklären euch, wie sie funktioniert.

Erste bis vierte Generation:
Kämpft ihr gegen ein wildes Pokémon, steht bei a der Wert 1, beim Kampf gegen einen anderen Trainer lautet die Zahl 1,5. b ist der Basis-EP-Wert des gegnerischen Pokémon, der anhand eines festen Zahlenwerts von den Entwicklern festgelegt ist. t ist 1, außer wenn das eigene Pokémon aus einer deutschen oder einer ausländischen Version getauscht ist. Dann lauten die Ziffern für t 1,5 bzw. 1,7. g ist 1, außer wenn das eigene Pokémon ein Glückskei trägt (in diesem Fall liegt der Wert bei 1,5). L ist der Level des gegnerischen Pokémon.

$$EP = \left[\frac{a * b * t * g * L}{7} \right]$$

Fünfte Generation (Schwarze und Weiße Edition):
Die Werte sind mit denen der alten Formel identisch. Die zusätzliche Variable Lp ist der Level des eigenen Pokémon. Ihr merkt also: Pokémon ist im Laufe der Zeit immer komplexer geworden, sowohl inhaltlich als auch – wie hier gut zu sehen – technisch. Übrigens bedeutet die neuere Formel für das Trainieren von Pokémon, dass diese viel mehr EP bekommen, wenn sie einen niedrigeren Level haben als der Gegner. Ist der Level eures Pokémon dagegen viel höher als der des Gegners, so erhaltet ihr weniger EP. Also dauern die späteren Levels länger!

$$EP = \left[\left(\frac{a * b * t * g * L}{5} * \frac{(2L + 10)^{2.5}}{(L + L_P + 10)^{2.5}} \right) + 1 \right]$$

tens der Charaktere. Fast jede nicht spielbare Figur hat einen tiefsinnigen, manchmal auch kitschigen Spruch auf den Lippen. Der Höhepunkt allerdings ist der manipulative Charakter von G-Cis und dessen wiederum tiefsinnige Motivation, alle Pokémon aus der „Knechtschaft" der Menschen zu befreien. Zu Unrecht stempeln daher Nichtwisser der Hintergrundgeschichten die **Pokémon**-Reihe als Kinderkram ab, weil sie nur die Anime-Serie kennen. Und die bewegt sich seit nunmehr über zehn Jahren auf der Stelle und entwickelt sich im Gegensatz zu den Spielen keinen Deut weiter. Lediglich die jeweils neuen Pokémon und Charaktere kommen vor.

Mathematik und Pokémon

Die zunehmende Reife von **Pokémon** als Videospiel zeigt sich auch in der Entwicklung von Kampf- und Levelsystem. **Pokémon** ist strategischer geworden, vor allem seitdem Attacken unabhängig vom Element physisch oder speziell sein können (also seit der vierten Generation) und es Doppel- und Dreifachkämpfe gibt. Aus **Pokémon** ist eine Art Wissenschaft geworden, der sehr eifrige Hobby-Programmierer und Pokémon-Freaks nachgehen können. Es gibt Kampf-Simulatoren von **Pokémon** im Internet. Die Spieler dieser Simulationen gehen äußerst analytisch an die Kämpfe heran, weil ihnen **Pokémon** eine sehr gute Grundlage für strategisches Spielen liefert. Genau diese Fans werden auch seit **Pokémon Kristall** von speziellen Einrichtungen wie der Kampfzone gefordert. Hier warten sehr starke Gegner auf sie und ihre perfekt gezüchteten Teams. Jede **Pokémon**-Edition wird technisch auseinandergenommen, um Zusammenhänge zu verstehen und sogar komplizierte mathematische Formeln zu ermitteln. Mit denen werden bestimmte Werte von beispielsweise Statuspunkten, erhaltenen Erfahrungspunkten oder Wahrscheinlichkeiten errechnet. Es gibt unsichtbare Werte, die die Statuspunkte der Pokémon beeinflussen. Dann sind da der Mew-Trick in **Pokémon Rot** und **Pokémon Blau**, „Missing No." und weitere Glitches und Bugs. All das bekamen Hobby-Tüftler heraus. Und die können keine Kinder gewesen sein, die „Pika, pika!" rufen. **Pokémon** ist erwachsen geworden und bringt Spaß, sowohl für alte Hasen als auch für Neulinge und jüngere Spieler, die „nur" die anfangs erwähnten Spielabläufe wie z. B. Orden sammeln verfolgen. Und genau das macht die Serie so vielfältig und erfolgreich! ■

Nur Unsinn im Kopf: Das frühe Team Rocket hat eindeutig böse Absichten.

NINTENDO-TV

Text | Henrike Ledig Was erleben Nintendo-Figuren, wenn sie nicht gerade Prinzessinnen retten oder durch Hyrule reiten? Sie kommen ins Fernsehen!

SUPER MARIO BROS. SUPER SHOW!

Diese Serie aus dem Jahre 1989 ist eine Adaption der NES-Klassiker **Super Mario Bros.** und **Super Mario Bros. 2**. Jede Folge lief nach dem gleichen Schema ab: Nach dem gerappten Intro lief am Anfang und am Ende jeder Show ein Clip, der an eine Sitcom à la **Two and a half Men** oder **ALF** erinnerte. Die Brüder, die von echten Schauspielern verkörpert wurden, teilten sich darin eine Wohnung in Brooklyn, in der sie in die seltsamsten Situationen gerieten und immer wieder von damals durchaus bekannten Gaststars besucht wurden.

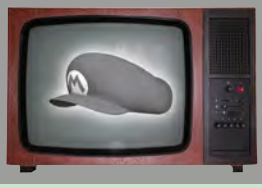
Im zweiten Teil der Show folgte dann eine etwa zehnminütige Cartoon-Folge: Mario und Luigi versuchen, die verschleppte Prinzessin Toadstool aus den Fängen von König Koopa zu befreien. Soweit nichts Neues, jedoch sind die liebevoll gezeichneten Clips selbst heute noch unterhaltsam. Auch die Musik und die Soundeffekte der Serie wurden den Spielen entnommen, so hatten Nintendo-Fans ein Déjà-vu-Erlebnis, wenn Mario an einen in der Luft hängenden Block springt und die prompt herausfallenden Münzen einsammelt. Auch an parodistischen Elementen wurde nicht gespart, so schreibt Mario am Ende jeder Folge in sein „Tagebuch des Klempners“, eine Anspielung an das „Tagebuch des Kapitäns“ aus **Star Trek**.

Ach ja, und wer sich jetzt fragt, wie Mario und Luigi denn von Brooklyn ins Pilzkönigreich kommen – auch dieses Geheimnis wird geklärt: Sie werden durch einen Warptunnel hineingesaugt, der sich zufälligerweise in dem Badewannenabfluss befindet, den die beiden gerade reparieren sollen. Ist doch logisch, oder?

FAZIT: Käsig, aber kultig!

NICHT NUR FÜR RETRO-FANS EIN SPASS!

EINE GUTE NINTENDO-TRICKSERIE



KLARER FALL VON BILDSTÖRUNG!

THE LEGEND OF ZELDA

Hierbei handelt es sich um das Schlimmste, das einer so fabelhaften, ja fast legendären, Videospielreihe wie **The Legend of Zelda** jemals angetan wurde: Die Handlung der Trickserie ist nach Links ersten zwei Abenteuern für das NES angesiedelt, weshalb das Charakterdesign des Protagonisten auch auf diesen Spielen basiert. Zur Erinnerung: Link hatte damals noch braune Haare und war Rechtshänder. Zu dieser Zeit konnte er aus seinem Schwert auch noch kleine Blitze auf seine Gegener schießen und die treue Stute Epona weilte noch nicht ständig an seiner Seite. Die Geschichte aller 13 Episoden lässt sich schnell zusammenfassen: Der von den Göttinnen auserwählte Held Link muss Prinzessin Zelda vor dem personifizierten Bösen in Schweineform, Ganon, beschützen. Die Story der Videospielreihe hat sich im Laufe der Zeit also nicht sehr verändert. Diese Produktion ist derart billig, dass uns jedes noch so kleine Lob widerstrebt: Die Animationen wirken wackelig, die Dialoge sind peinlich geschrieben und jeder einzelne Witz verfehlt seine Pointe. Da will einfach kein Spaß aufkommen. Wir müssen zugeben: Hätten wir zuerst die Serie gesehen, wir hätten niemals ein **Zelda**-Spiel angerührt! Jetzt ist uns wenigstens klar geworden, warum Link in den Spielen nicht spricht. Hoffentlich bleibt er auch in Zukunft stumm!

FAZIT: Schlecht und verzichtbar. Tut euch einen Gefallen und schaut diese Serie nicht an.

DONKEY KONGS ABENTEUER

Der inhaltliche Dreh- und Angelpunkt bei dieser Serie ist natürlich der beliebte Menschenaffe mit Krawatte aus den **Donkey Kong Country**-Spielen, der eines Tages eine kristallene Kokosnuss findet, die auf seinen Wunsch hin einen Strauch magischer Bananen beschwört. Seit diesem Tag kämpft die Familie Kong gegen das Krokodil King K. Rool, das selbst gern in Besitz der Kokosnuss wäre. Der Serie sieht man an, dass sie bereits im Jahr 1996 entwickelt wurde: Aus unbekanntem Grund hatten sich die Produzenten entschieden, keine 2D-Trickserie um den Kult-Kong zu machen, sondern verließen sich lieber auf schlechte CGI-Animationen. Deshalb erinnert die Optik der Serie eher an Cutscenes aus der N64-Ära. Auch dass die Produktion aus Frankreich kam, erwies sich nach der Umsetzung für Amerika und den Rest der Welt als suboptimal: Die Serie verfügt über eine der miesesten Lippensynchronisationen der jüngeren Geschichte! Immerhin wurde der Charme der Videospielreihe eingefangen und die Slapstick-Einlagen von K. Rool und Cranky sind amüsant und wirken nicht überzogen. Für den einen oder anderen Schmunzler reicht dieses „Relikt“ der Videospiel-TV-Serien also noch.

FAZIT: Mit trashigem Charme und gerade noch so erträglich.

DER REST VOM FEST

Hier präsentieren wir euch weitere Filmserien, die auf Charakteren aus dem Hause Nintendo basieren. Natürlich dürfen eine Wertung und eine Prognose über die Möglichkeit einer erneuten Ausstrahlung nicht fehlen.

TITEL	PRODUKTION	FOLGEN	WIEDERHOLUNG?
DONKEY KONG	1983, USA	19 Folgen	⬇
CAPTAIN N: THE GAMES MASTER	1989-1991, USA	34 Folgen	⬇
THE ADVENTURES OF SUPER MARIO BROS. 3	1990-1991	26 Folgen	⬇
POKÉMON	seit 1998, Japan	704 (läuft)	➡
KIRBY	2001, Japan	52 Folgen	⬆
F-ZERO: GP LEGEND	2004, Japan	51 Folgen	➡

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

SOLATOROBO — RED THE HUNTER

DS – Holt noch mehr Spaß aus dem Rollenspiel heraus!

Fundorte aller Stempel:

1. Den ersten findet ihr in Airdale, bei der Wahrsagerin an der Questbörse-
2. In Basset bekommt ihr den zweiten Stempel vom Angler.
3. In Vizsla könnt ihr euch diesen Stempel beim Käfertrainer abholen.
4. Den vierten erhaltet ihr ebenfalls in Viszla, diesmal hat ihn allerdings der Dorfvorsteher für euch.
5. Der letzte Stempel ist gut auf Samoyede versteckt: Im Wald findet ihr einen Wirbel, ander rechten Säule wartet der Stempel auf euch.

Außerdem haben wir noch einen nützlichen Trick auf Lager, der die P-Kristalle betrifft:

Wenn ihr euren Roboter Dahak aufrüsten wollt, müsst ihr dafür die nötigen Teile kaufen. Da ihr allerdings nicht von Anfang an unbegrenzt Platz auf eurer Anpassfläche habt, müsst ihr diese mit den seltenen P-Kristallen freikaufen. Wir stellen euch einen Trick vor, mit dem ihr schnell an die rar gesäten Kristalle kommt:

Bei der ersten Quest habt ihr die Aufgabe, alle Bosskämpfe aus der ersten Hälfte des Spiels zu wiederholen, allerdings ohne die Möglichkeit, sich dazwischen zu heilen. Mit etwas taktischem Geschick ist das aber kein Problem. Als Belohnung erhaltet ihr stolze 4000 Ringe und 5 Kristalle.

Die zweite Quest ist ganz ähnlich, allerdings müsst ihr nun alle Endbosse aus der zweiten Spielhälfte wiederholt bezwingen. Das ist schon deutlich anspruchsvoller, der Lohn ist aber auch entsprechend: Ganze 8000 Ringe und 10 Kristalle haltet ihr danach in den Pfoten!

ONE PIECE – GIGANT BATTLE!

DS – Freischaltbare Spielmodi

Battle Royal Sehr schwer
Schließt das Battle Royal in der Schwierigkeitsstufe „Schwer" mit insgesamt fünf Charakteren ab.

Taiman Battle Sehr schwer
Schließt das Taiman Battle in der Schwierigkeitsstufe „Schwer" mit insgesamt fünf Charakteren ab.

VS. 100
Schließt das Battle Royal und das Taiman Battle auf sehr schwerer Schwierigkeit mit insgesamt fünf Charakteren ab.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

3DS – Die Fundorte aller Flaschen und Nachtschwärmer

Vier Flaschen für den Helden

1 Die erste Flasche könnt ihr schon recht früh im Spiel bekommen. Sobald ihr als Kind die Lon-Lon-Farm betretet, könnt ihr im Farmhaus den verschlafenen Talon finden. Bei diesem müsst ihr für 10 Rubine ein Minispiel absolvieren, indem ihr drei Hühner aus einer Schar herauspickt. Mit etwas Glück schafft ihr das in unter 30 Sekunden. Als Preis winkt euch die erste Flasche.

2 Das zweite gläserne Behältnis erhaltet ihr als Dank von der Hühnerfrau in Kakariko. Geht zu ihr als junger Link und sucht ihre sieben Hühner, die sich im Dorfzentrum verteilt haben. Bringt alle Hühner hinter die Umzäunung und die Flasche gehört euch! Ein Hinweis: Eines der Hühner versteckt sich in einer Kiste und zwei Tiere befinden sich im abgesperrten nordwestlichen Bereich der Stadt.

3 Die dritte Flasche findet ihr im Spielverlauf: Prinzessin Ruto hat eine Flaschenpost aus Jabu-Jabus Bauch geschickt, die ihr nach Erhalt der Silberschuppe im Hylia See vorfindet. Die Nachricht überreicht ihr ihrem Vater, die Flasche behaltet ihr aber selbst.

4 Die vierte Flasche ist nur durch viel Geduld zu bekommen: Ihr müsst in der Zukunft zehn Nachtschwärmer in der Steppe von Hyrule finden und besiegen. Füllt ihr die putzigen Geister dann in eine Flasche, könnt ihr sie dem Geisterhändler im ehemaligen Wächterhaus für 100 Rubine verkaufen. Habt ihr ihm alle zehn gebracht, erhaltet ihr die letzte Flasche.

Die zehn Nachtschwärmer

Alle zehn Nachtschwärmer auf eigene Faust zu finden kann sehr aufreibend und deprimierend sein, denn sie erscheinen nur dann, wenn ihr auf Epona über einen bestimmtes Fleckchen in der Steppe reitet. Danach gilt es noch, sie mehrmals mit dem Feenbogen aus dem Galopp zu treffen, eine komplizierte Aufgabe. Damit ihr eure Flaschensammlung trotzdem vervollständigen könnt, verraten wir alle Verstecke. Übrigens spielt die Tageszeit völlig geistertypisch keine Rolle: Die Nachtschwärmer zeigen sich bei Vollmond, aber auch wenn die Sonne auf die Ebene von Hyrule scheint.

1 Der erste Nachtschwärmer erscheint, wenn ihr direkt von Hyrule Stadt losreitet. Wendet euch nach rechts und reitet nah an dem Wegweiser vorbei, dann erscheint der Nachtschwärmer und schwebt vor euch davon, trefft ihn also schnell mit dem Bogen!

2 Reitet ihr gen Osten an der Lon-Lon-Farm vorbei, ist euch bestimmt schon der einsame Baum aufgefallen. Reitet zwischen diesem und der Wand vorbei, um den Geist aufzuscheuchen.

3 Reitet zum Eingang Richtung Gerudo Tal. Dreht euch um und wählt an der Abzweigung den rechten Weg. Reitet nun die Schneise entlang und er sollte sich zeigen. Hier müsst ihr besonders schnell sein, da er sonst in der Wand verschwindet und nicht mehr von euren Pfeilen getroffen werden kann!

4 An der Straße, die den Kokiri-Wald mit der Lon-Lon-Farm verbindet, liegt ein grauer Stein an der Weggabelung. Reitet an diesem die Steige hoch, um den dort befindlichen Nachtschwärmer aufzuscheuchen.

5 Im Nordwesten der Steppe verläuft ein Fluss, an dessen Ufer mehrere schwarze Büsche wachsen. Reitet durch mehrere hindurch, bis ihr den findet, dessen Berührung den Geist hervorruft.

6 Ganz im Westen, über dem nördlichen Eingang zum Gerudo-Tal, findet ihr einen weiteren einsam wachsenden Baum. Positioniert euch so, dass ihr in Richtung des Schlosses Hyrule blickt und reitet nun rechts an dem Baum vorbei.

7 Im Süden der Steppe findet ihr eine größere Ansammlung von Bäumen. Um diese herum werden euch bestimmt schon mehrere Grasflächen aufgefallen sein. Reitet ihr durch die zentrale Stelle hindurch, erscheint der Nachtschwärmer, den ihr mit etwas Geschick in eure Sammlung aufnehmen könnt.

8 Ganz in der Nähe der Grasstelle von Nummer 7 findet ihr abermals einen verdächtig herumstehenden Felsen. Reitet an diesem links vorbei in Richtung der westlichen Wand, und auch dieser Geist zeigt sich. Da er allerdings auch bald in der Wand verschwindet, müsst ihr sehr gut und vor allem schnell zielen!

9 Auf dem ansteigenden Gelände zwischen dem Kokiri-Wald und der Lon-Lon-Farm findet ihr eine kleine rechtwinklig zur Steppe verlaufende Mauer. Der neunte Nachtschwärmer erscheint, wenn ihr auf Epona direkt auf die Mauerspitze zureitet.

10 Der letzte der großen Irrlichter erscheint in der Nähe des Eingangs nach Kakariko. Rechts ragt ein umzäunter Vorsprung über den Fluss. Reitet mit Epona auf diesen Vorsprung hinauf und der Geist zeigt sich euch.

GEISTER-INFO

Während es sich in der deutschen Version bei den Geistern, die sich auf der zukünftigen Ebene von Hyrule und dem Kakariko Friedhof tummeln, um Nachtschwärmer bzw. Irrlichter handelt, sind die Spukerscheinungen in der englischen Variante unter anderem Namen bekannt: Dort werden sie schlicht als „Small Poe“ oder „Big Poe“ bezeichnet. Diese Bezeichnung leitet sich von dem amerikanischen Autor Edgar Allan Poe ab, der vor allem durch seine schaurigen Gedichte und seine gruseligen Kurzgeschichten zu Berühmtheit gelangte.

STAR FOX 64 3D

Ihr habt Andross besiegt? Dann schaltet jetzt die alternativen Pfade frei! Wir verraten euch, wie es geht.

WEGWEISER

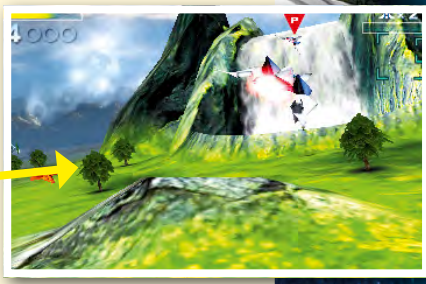
Diese Karte zeigt euch die möglichen Routen, die ihr auf dem Weg zum finalen Kampf auf Venom nehmen könnt. Es gibt auf Venom zwei verschiedene Kämpfe zu bestreiten, je nachdem, welchen Weg ihr wählt. Gelangt ihr über Bolse zum Planeten Venom, kämpft ihr dort gegen leichtere Gegner. Fliegt ihr über die Area 6 nach Venom, so steht euch der härtere Kampf bevor. Zusätzlich könnt ihr in jedem Level eine Medaille gewinnen, wenn ihr eine bestimmte Anzahl an Abschüssen schafft. Je mehr Medaillen ihr gewinnt, desto mehr kleine Extras spielt ihr frei.

Ausgangspunkt ist Corneria, wo ihr euch auch gleich einige Bedingungen erfüllen müsst, um auf eine alternative Route zu gelangen. Es gibt allerdings manche Levels, in denen ihr keine Wahl mehr habt. Aquas führt euch unweigerlich zu Zoness, von Solar geht es auf jeden Fall nach Macbeth und wenn ihr auf Titania landet, kommt ihr im Anschluss nach Bolse.

DIE LEVELS DER LEICHTEN ROUTE

CORNERIA: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

Dieser erste Level dient zur Einarbeitung, hier braucht ihr also keinen massiven Widerstand zu befürchten. Wenn ihr allerdings die Medaille euer Eigen nennen wollt, wird es etwas kniffliger. Benutzt für mehrere Gegner, die in einer Formation nah aneinander fliegen, stets den aufladbaren Laserstrahl (A-Knopf gedrückt halten, anvisieren und Knopf loslassen). Damit trefft ihr mehrere Gegner gleichzeitig und bekommt zusätzlich einen Abschuss-Bonus. Bei Attacken von hinten benutzt ihr die Bremse oder fliegt einen Looping. Schießt auf alles, was euch vor die Linse kommt. Die Endgegner am Ende jedes Levels geben übrigens zusätzliche Abschüsse.



SCHWIERIGE ROUTE

Um die schwierige Route fliegen zu können, müsst ihr Falco beschützen, wenn er von drei Fliegern in der Stadt angegriffen wird. Habt ihr das geschafft, müsst ihr euren Arwing im weiteren Verlauf durch alle Steinbögen im Wasser manövrieren. Kurz darauf zeigt Falco euch einen alternativen Weg, der durch einen Wasserfall führt.

LEICHTER ENDGEGNER

Der Endgegner leistet keinen großen Widerstand. Ihr müsst nur an ihm vorbeifliegen und auf seine Beine schießen, damit er sich nicht mehr bewegen kann und ihm dann in den Rücken feuern. Wenn ihr Bomben benutzt, ist dieser Gegner fix besiegt. Da er sich jedoch ohne Beine nicht mehr wehren kann, könnt ihr euch die Bomben aber auch sparen und ihn mit eurem Laser angreifen. Für ihn erhaltet ihr 10 zusätzliche Abschüsse.

SCHWIERIGER ENDGEGNER

Schwierig ist vielleicht zu viel gesagt. Schießt immer auf die Öffnung, die der Gegner gerade preisgibt, um seine Raketen abzuschießen. Habt ihr alle Seitenteile abgetrennt, fliegt der Rumpf des Bosses vor und zurück und beschießt euch mit Feuerbällen. Weicht ihm aus und haltet ununterbrochen auf ihn drauf. Auch für diesen Gegner gibt es 10 zusätzliche Trefferpunkte.

METEO: MEDAILLE FÜR 200 ABSCHÜSSE

In diesem Level könnt ihr viele Treffer durch zerstörte Meteoroiden erzielen. Die großen Meteoroiden am Anfang umgeht ihr mit einem Brems- oder Beschleunigungsmanöver zum richtigen Zeitpunkt. Mit geschickt gezündeten Bomben und Charge-Lagern erreicht ihr viele Abschuss-Boni und zerstört viele Meteoroiden. Laser-Power-ups gibt es, wenn ihr durch die kleinen Steinringe fliegt. Ansonsten gibt es nicht viel zu beachten. Wie immer gilt es, auf alles zu schießen, was sich bewegt, und den vielen Meteoroiden auszuweichen.

ENDGEGNER
Bei diesem Obermotz müsst ihr der Stromattacke regelmäßig ausweichen. In der Mitte hinter seinem Laser leuchtet eine gelbe Scheibe, auf die ihr schießt. Vorsicht vor seiner Laser-Attacke, der ihr ausweicht, indem ihr am Rand des Bildschirms fliegt. 10 Abschüsse winken für diesen Gegner.

MITTLERE ROUTE
Gegen Ende des Levels, wenn der Planet im Hintergrund sichtbar ist, entdeckt ihr mehrere blaue Ringe aus Dreiecken. Mit jedem Ring, den ihr durchfliegt, werdet ihr schneller. Schafft ihr es, alle Ringe zu passieren, landet ihr in einer Art Bonuslevel, in dem ihr eine Menge Abschüsse von Meteoriten und Gegnerformationen landen könnt. Einen Endgegner gibt es auf diesem Weg nicht. Dafür warten hier viele Extras wie Bomben auf euch. Danach geht es weiter Richtung Katina.

LEGENDE

BOMBE:
Das Bombensymbol zeigt Bosskämpfe an.

SILBERNER RING:
Der silberne Ring steht für die leichte Route.

GOLDENER RING:
Der goldene Ring führt zur mittleren Route.

STERNENRING:
Der Sternenring führt zum schwierigen Weg.

FICHINA: MEDAILLE FÜR 50 ABSCHÜSSE

In diesem kleinen offenen Level zerstört ihr einfach jede Menge feindliche Schiffe, bis das Star-Wolf-Team erscheint. Wenn sie hinter euch sind, führt ihr einen Looping aus, um hinter sie zu gelangen. Vorsicht: Die Jungs können mehr einstecken als gewöhnliche Gegner. Verfolgen sie eure Freunde, wird das am Bildschirm als Pfeil angezeigt. Jeder Abschuss eines Teammitglieds gibt 10 Treffer. Um die leichte Route zu nehmen, lasst ihr mindestens einen vom Star-Wolf-Team am Leben.

MITTLERE ROUTE
Für die mittlere Route müsst ihr alle Star-Wolf-Teammitglieder abschießen. Beeilung ist angesagt, denn sonst fliehen sie. Achtet auf Robos Bomben-Warnung und seinen Countdown! Wenn ihr den blauen oder zumindest den grünen Doppellaser besitzt, dann dürften diese Gegner keine Probleme bereiten. Bleibt so lange, wie ihr könnt, hinter ihnen und verfolgt sie, wenn sie nach oben fliehen. Ihr dürftet mindestens 5 Minuten Zeit dafür haben.

SECTOR X: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

In diesem Level teilt sich der Weg mehrmals in eine linke und eine rechte Abzweigung. Die haben aber nicht direkt etwas mit der Entscheidung der Route zu tun. 150 Abschüsse können hier sehr knapp werden. Wenn ihr aber wieder Formationen mit Charge-Lasern oder Bomben abschießt, wird das einfacher. Fliegt ihr normal durch diesen Level, gelangt ihr zum Endgegner, einem riesigen Roboter mit zwei Armen. Für die leichte Route wartet ihr, bis er Slippy getroffen hat und euer Freund auf Titania abstürzt.

MITTLERE ROUTE
Um auf die mittlere Route zu gelangen, müsst ihr verhindern, dass der Robo-Boss Slippy trifft und dafür sorgt, dass Slippy auf Titania landet. Wenn ihr ihn schnell genug besiegt, landet ihr auf dem nächsten Planeten, Macbeth. Ansonsten geht es nach Titania.

SCHWIERIGE ROUTE
Auf halbem Weg (kurz nach dem Checkpoint) verzweigt sich der Weg. Folgt dem linken Pfad und schießt alle metallfarbenen, in dreieckige Rahmen eingefassten Platten kaputt. Drückt auf die Bremse, während ihr sie beschießt, denn sie brauchen einige Treffer, um zerstört zu werden. Habt ihr es geschafft, landet ihr in Sector Z.

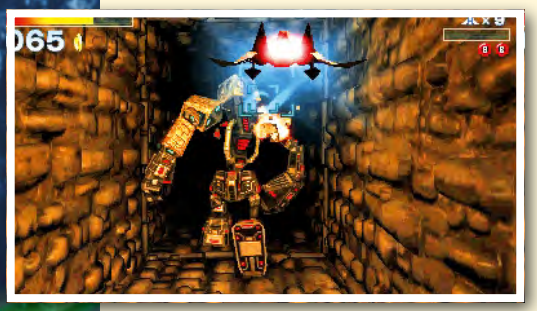
ENDGEGNER VON SECTOR X
Dieser Endgegner ist nicht ohne. Wenn ihr die mittlere Route nehmen wollt, müsst ihr euch beeilen, um zuerst seine beiden gelben Augen anzugreifen. Vorsicht vor seinen blauen Laserstrahlen! Haltet euch nach Möglichkeit am Bildschirmrand auf. Wenn der Roboter seine Arme ausstreckt und herumwirbelt, weicht ihnen durch geschickte Manöver aus. Zunächst tut er so, als sei er besiegt. In der zweiten Phase hat er wieder einen Teil seiner Energie. Besiegt ihn schnell, damit er Slippy nicht auf Titania abstürzen lässt. Auch dieser Gegner bringt euch 10 Abschüsse.

TITANIA: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

Um euren Freund Slippy zu finden, dürft ihr euch in einen Panzer setzen. Macht wie immer allem Gesocks den Garaus und schießt euch offensiv durch den Level. 150 Abschüsse dürften hier keine großen Probleme darstellen, wenn ihr den Charge-Laser und Bomben benutzt, um mehrere Gegner auf einmal zu besiegen. Drückt ihr L+R, fliegt ihr für kurze Zeit. Mit 2x L oder 2x R führt ihr eine Rolle aus. Beide Manöver sind praktisch, um Gegnern auszuweichen. Achtet hier vor allem auf Gegner von oben und von der Seite. Da euer Panzer keine Laserupgrades aufnehmen kann, werdet ihr einige Schüsse für die meisten Gegner benötigen. Mit Rolle und Flug müsstet ihr den gröbsten Schaden verhindern können.

ENDGEGNER VON TITANIA
Dieser Bursche ist ein harter Brocken. Wundert euch nicht, dass er keine Schadensanzeige hat. Die erscheint erst, wenn Slippy befreit ist. Zunächst kümmert ihr euch um die Arme, danach um den Kopf. Zuletzt greift ihr seinen Rumpf an, bis Slippy befreit ist. Am Schluss schießt ihr weiter auf den Rumpf. Bomben sind hier ungemein nützlich, da nicht eindeutig ist, wo man ihn treffen muss. Weicht mit Rollen und dem Fliegen aus, um Schaden zu vermeiden. Passt hier auch auf, dass ihr eure Freunde nicht aus Versehen trefft, die immer wieder am Boss vorbeifliegen. Dieser zähe Gegner bringt euch wiederum nur 10 Abschüsse.

BOLSE & VENOM: MEDAILLE FÜR 150/ 200 ABSCHÜSSE



BOLSE: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE
Hier herrscht eine Art Gravitationssog. Zerstört zunächst alle Säulen, die den Kern in der Mitte schützen. Habt ihr das geschafft, werdet ihr von zahlreichen Schiffen angegriffen. Nun gilt es, die Säule in der Mitte anzugreifen. Sie hat viele gelbe Schaltflächen, die ihr alle zerstören müsst. Benutzt hier Bomben, um euch das lästige Zielen zumindest teils zu ersparen. Habt ihr auf Fichina das Star-Wolf-Team nicht komplett besiegt, kommen sie nun auch zurück. Habt ihr sie besiegt und die Säule zerstört, geht es direkt nach Venom.

VENOM: MEDAILLE FÜR 200 ABSCHÜSSE
Hier wimmelt es von Gegnern, 200 Abschüsse sind also nicht allzu schwer zu erreichen. Manche Gegnerformationen sind allerdings sehr schnell unterwegs, sodass der Charge-Laser sein Ziel nicht immer trifft. All die verschiedenen Wege führen zum gleichen Gegner. Am Ende erscheint ein Tempel, in dessen Inneren ein Roboter vor euch flüchtet und Säulen aus den Wänden sprießen lässt. Weicht aus und zielt auf alle Körperpartien, am Ende auf seinen Rumpf.

ENDGEGNER VON VENOM: ANDROSS
Nun steht ihr dem gefürchteten Andross gegenüber. Achtet auf seine Hände. Sobald er euch einsaugen will, werft ihr ihm eine Bombe in den Rachen. Gehen euch die Bomben aus, zerstört die Felsen, die er ausspuckt, um neue zu erhalten. Habt ihr ihn genug gefüttert und seine Hände zerstört, entpuppt sich Andross als Roboter. Schießt ihm pausenlos einfach auf den Kopf und Andross ist Geschichte. Oder etwa nicht? Jedenfalls gilt es noch, aus dem Tunnelsystem zu fliehen. Kein Problem!

DIE LEVELS DER MITTLEREN ROUTE

KATINA: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

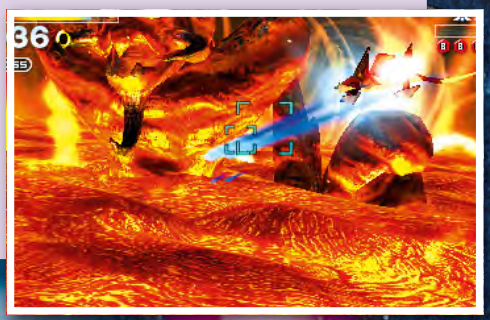
Dieser Level ist ähnlich aufgebaut wie Fichina. Ihr bekämpft einfache Truppen, bis das große Mutterschiff auftaucht, das die Pyramide in der Mitte zerstören will. Nach und nach fährt es vier Teile aus, die ihr schnell zerstören müsst. Habt ihr die abgeschossen, kümmert ihr euch um den Kern, der nun vom Raumschiff herabhängt, um die mittlere Route beizubehalten. Danach landet ihr auf dem Planeten Solar.

LEICHTE ROUTE
Möchtet ihr zurück auf die leichte Route, lasst das Mutterschiff die Pyramide zerstören. So landet ihr im Sector X.

SOLAR: MEDAILLE FÜR 100 ABSCHÜSSE

In diesem heißen Level verliert ihr permanent Energie. Je höher ihr fliegt, desto geringer ist der Energieverlust. Haltet euch also immer am oberen Rand auf. Es erscheinen allerdings genügend Energieringe, wenn ihr Gegner und Felsbrocken kaputtschießt, also keine Sorge. Die 100 Abschüsse erreicht ihr, indem ihr neben den Gegnern auch die Felsbrocken zerstört, die auf euch zufliegen.

ENDGEGNER VON SOLAR
Am Ende des Levels kommt euch ein Lava-Boss in die Quere. Schießt ihm zunächst beide Arme ab und kümmert euch danach um seinen Kopf. Weicht seinen Lava-Attacken aus, indem ihr am Rand des Bildschirms fliegt. Für diesen Boss bekommt ihr 10 Abschüsse. Weiter geht es in Richtung Panzerlevel Macbeth.



MACBETH: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

In diesem mit Gegnern vollgepackten Level steigt ihr wiederum in den Panzer. Achtet auf Angriffe von allen Seiten inklusive aus der Luft. Um die Medaille zu bekommen, ist es besser, wenn ihr die Aufgabe für die schwierige Route löst, denn dann bringt der Endgegner gleich 50 Abschüsse. Außerdem solltet ihr ständig den feindlichen Zug des Bosses unter Beschuss nehmen. Der fährt über den gesamten Levelverlauf vor euch her und versucht, euch allerlei Hindernisse in den

Weg zu legen. Um auf Bolse zu landen und die rechte Seite von Venom zu betreten, beendet ihr den Level ganz normal. Passt hier auf den Endgegner auf, denn der hat es in sich. Um ihn zu besiegen, müsst ihr auf seinen Kopf zielen. Seinen Speeren und Lasern weicht ihr mit Rollmanövern aus. Passt auf, wenn er versucht, euch zu packen, denn dieser Angriff zieht euch eine Menge Energie ab. Der Boss spendiert euch bei seinem Ableben 10 Abschüsse.

Mit diesem Level endet die mittlere Route und teilt sich lediglich in die leichte und die schwierige auf. Für die schwierige Route müsst ihr alle acht roten Schalter mit einem gezielten Schuss umlegen. Schafft ihr das, wird die Schiene umgestellt, auf der der Boss fährt, und er rasselt in ein Gebäude und explodiert. Für das Ableben des Gegners gibt es stolze 50 Abschüsse für eure Medaille und dazu eine mächtige Explosion.

DIE LEVELS DER SCHWIERIGEN ROUTE

SECTOR Y: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

In diesem Level bewegen sich schnelle Roboter. Um sie auszuschalten, benutzt ihr den Charge-Laser und haltet dann weiter drauf. Wirklich schwierig ist der Kurs ansonsten nicht. Auch hier kann man verschiedene Wege einschlagen, die jedoch irrelevant für eure „Routenplanung" sind.

MITTLERE ROUTE
Wollt ihr der mittleren Route folgen und auf Katina landen, besiegt einfach weniger als 100 Gegner.

SCHWIERIGE ROUTE
Um auf Aquas zu landen, müsst ihr bis zum Boss mindestens 85 Abschüsse geschafft haben (der Boss gibt weitere 15 Abschüsse). Besiegt die schnellen Roboter und vertraut wieder auf Charge-Laser und Bomben, dann dürfte das kein Problem sein.

ENDGEGNER VON SECTOR Y
Gegen den Boss von Sector Y kämpft ihr in offener Formation. Zunächst gilt es, einen Roboter zu besiegen. Er ist schnell, dürfte jedoch kein größeres Hindernis darstellen. Wenn ihr ihn verpasst, fliegt ihr einen Turn und ballert ihn nieder. Sobald ihr ihn besiegt habt, kommt sein großer Bruder, der doppelt so viel Energie hat und wendiger ist. Mit ihm verfahrt ihr genauso. Habt ihr beide besiegt, erhaltet ihr insgesamt 15 Abschüsse.

AQUAS: MEDAILLE FÜR 150 ABSCHÜSSE

Aquas ist der einzige Level, in dem ihr mit einem U-Boot unterwegs seid. Im Wasser seid ihr langsamer als in der Luft, doch die Schüsse der Gegner sind es auch. Es ist nicht leicht, 150 Abschüsse zu landen. Ihr dürft kaum einen Gegner auslassen. Bremst, soviel ihr könnt, um möglichst wenige Gegner auszulassen, dann ist die Aufgabe am ehesten machbar. Da ihr unbegrenzt viele Torpedos zur Verfügung habt, können sich eure Gegner auf ein gefährliches Dauerfeuer einstellen. Viel Spaß!

ENDGEGNER VON AQUAS
Der Boss ist zugegebenermaßen ein nerviger Endgegner, eine riesige Muschel, die euch ständig angreift. Weicht über den Bildschirmrand aus und schießt zunächst die äußeren Partien auf der Muschel ab. Sobald sie verschwunden sind, bekämpft ihr die beiden Sehnen, wenn die Muschel sich öffnet. Zuletzt setzt ihr ein paar Bomben und Torpedos auf den Korpus. Bekommt ihr Energieprobleme, hinterlassen die Kugeln der Muschel Ringe. Passt auch auf die Druckwelle der Muschel auf.

ZONESS: MEDAILLE FÜR 250 ABSCHÜSSE

Die 250 Abschüsse sind kein Zuckerschlecken, allerdings wimmelt es hier von Gegnern. Mit der üblichen „Charge-Laser auf Formationen"-Taktik räumt ihr hier mächtig ab. Zusätzlich tretet ihr dauerhaft auf die Bremse, um keine Gegner zu verpassen. Das Wasser sieht giftig aus, ist es aber nicht. Kümmert euch lieber um die zahlreichen Gegner und um die Scheinwerfer!

SCHWIERIGE ROUTE
Um auf der schwierigen Route zu bleiben, müsst ihr alle Suchscheinwerfer ausschalten, die sich in diesem Level befinden. Manche verstecken sich hinter verschlossenen Toren, die erst geöffnet werden müssen. Mit der Bremse und dem Charge-Laser bekommt ihr das aber hin. Achtet auf eure Teammitglieder und helft ihnen, soweit es möglich ist.

MITTLERE ROUTE
Um auf Macbeth weiterzumachen, müsst ihr nur einen Suchscheinwerfer verfehlen. Das passiert schneller, als man gucken kann!

ENDGEGNER VON ZONESS
Normale Geschosse bringen euch nicht weiter. Ihr seid auf Bomben angewiesen. Der Boss spendiert diese natürlich großzügig, wenn ihr die Kanonenkugeln zerstört, die er auch euch feuert. Zerstört mit den Bomben beide Arme und kümmert euch dann um die Kanonen. Nachdem der Gegner die Stachelkugel geschossen hat, gebt ihr ihm den Rest. Passt auf die explodierenden Fässer auf, die er ins dreckige Wasser legt. Wenn es nicht auf Anhieb klappt, nicht verzagen. Dann holt ihr euch einfach neue Bomben und schießt weiter. Die Bomben müssen genau im richtigen Moment geworfen werden, damit der Boss Schaden nimmt. Auch, wenn es schwer fällt und der Kampf sehr lange dauern kann, bis ihr den Gegner getroffen habt: Haltet durch. Dieser Boss gehört zu den nervigsten des gesamten Spiels. Immerhin geben seine Geschosse teils silberne Ringe ab. Viel Glück!

SECTOR Z: MEDAILLE FÜR 100 ABSCHÜSSE

Nun müsst ihr die Great Fox beschützen. Nach und nach werden insgesamt sechs Raketen auf sie abgefeuert, die ihr zerstören müsst, bevor sie die Great Fox erreichen. Um die Medaille zu erhalten, konzentriert ihr euch zusätzlich erst einmal auf die normalen feindlichen Schiffe, die sich hier bewegen. Die Raketen geben einen zusätzlichen , wertvollen Abschuss-Bonus für die Medaille.

LEICHTE ROUTE
Wenn die Great Fox von einer der sechs Raketen getroffen wird, zieht sie ab und ihr fliegt weiter Richtung Bolse.

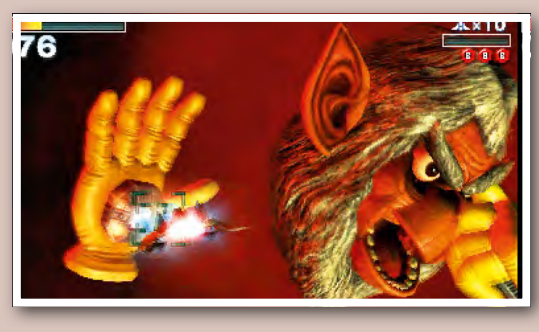
SCHWIERIGE ROUTE
Konzentriert euch auf die sechs Raketen und verhindert den Anschlag auf die Great Fox. Fliegt auf sie zu und ballert, was das Zeug hält. Gelingt euch das, geht es zur Area 6.

AREA 6: MEDAILLE FÜR 300 ABSCHÜSSE

300 Abschüsse klingen nach viel. Das ist es auch. Aber diese letzte Verteidigung von Venom füllt den Bildschirm mit Gegnern. Die Satelliten und Luftschiffe der gegnerischen Truppen geben eine Menge Bonus-Abschüsse. Spart nicht mit Bomben, setzt die Bremse ein und schießt euch den Daumen wund, um die 300 Abschüsse zu erreichen. Bomben und der blaue Doppellaser helfen euch dabei ungemein, mehr Schaden anzurichten und mehr Gegner zu treffen!

ENDGEGNER VON AREA 6
Der hat es in sich. Zerstört zunächst die drei Arme, damit sich der Boss öffnet. Nun zerschießt ihr die drei Energiekugeln, bis ihr die goldene Mitte angreifen könnt. Wiederholt diesen Vorgang mehrmals. Die Raketen, die er abschießt, ergeben manchmal Energieringe. Vorsicht vor seinem Laserstrahl, der den ganzen Bildschirm verdeckt. Bleibt während der Attacke in einer unteren Ecke des Bildschirms. Mit gezielten Bomben könnt ihr dem Kern des Bosses den Rest geben.

VENOM: MEDAILLE FÜR 200 ABSCHÜSSE



Bevor ihr Andross den Hintern versohlen dürft, müsst ihr euch erneut mit dem Star-Wolf-Team herumschlagen. Sie haben neue Schiffe, die wendiger und gefährlich sind. Trotzdem könnt ihr sie wie gehabt mit Looping und Turns abschütteln und hinter sie gelangen. Jedes abgeschossene Star-Wolf-Mitglied gibt 50 Abschüsse, also ist diese Medaille nicht schwer zu ergattern. Jetzt trennt sich Fox von seiner Crew und stellt sich Andross. Allein.

ENDGEGNER VON VENOM: ANDROSS
Bevor ihr Andross erreicht, fliegt ihr durch einen langen Tunnel. Haltet euch stets links, um noch ein paar Power-Ups einzusammeln. Nach drei Abzweigungen steht ihr Andross gegenüber. Lasst euch nicht einsaugen und schickt Bomben in seinen Rachen. Schießt zunächst auf seine beiden Augen, damit er eine seiner Hände zeigt, die ihr attackieren solltet. Wenn seine Hände zerstört sind, ist es einfacher, seine Augen endgültig zu vernichten. In offener Formation bekämpft ihr jetzt sein Gehirn. Er kann sich teleportieren, achtet also stets auf die Karte, um ihn nicht aus dem Blick zu verlieren. Seine Augen fangen an, euch zu verfolgen und auf euch zu schießen. Mit Turns und Looping schüttelt ihr sie ab und attackiert sie. Sind beide Augen zerstört, müsst ihr frontal auf Andross zufliegen und die graue Masse an seiner Unterseite beschießen. Wendet euch aber frühzeitig ab, um nicht in seinen Fängen zu landen, denn die ziehen euch viel Energie ab. Wiederholt den Vorgang, bis ihr den Obermotz besiegt habt. Nun müsst ihr aus dem Tunnel fliehen. Euer Vater taucht auf und führt euch zu den richtigen Abzweigungen. Bleibt dicht hinter ihm, um eure Haut zu retten. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt eines der actionreichsten Spiele um den mutigen Fuchs und seine Crew gelöst. Genießt nun den wunderschönen Abspann!

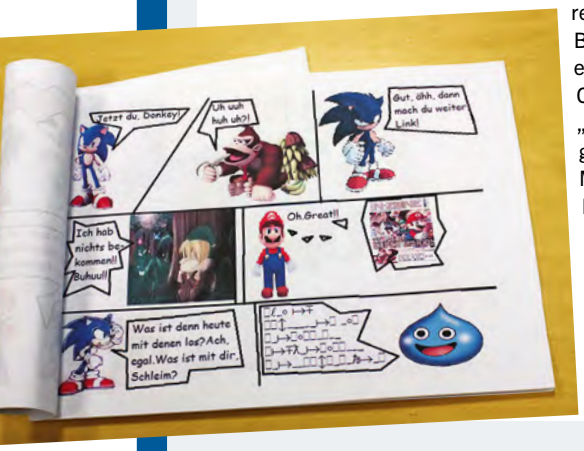
WER STAUBT DIE SONIC-STATUE AB?

Wann findet die superseltene Figur endlich einen Abnehmer? Es dauert wohl noch ein bisschen.

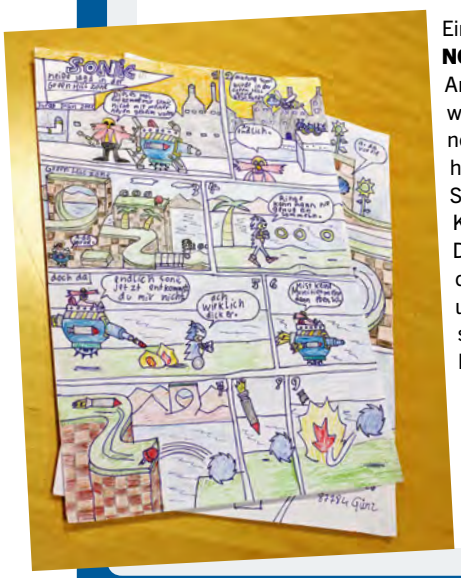
Die N-ZONE-Redaktion schenkt euch diese fette, geniale, wertvolle, große, seltene, auf wenige Hundert Stück limitierte **Sonic the Hedgehog**-Statue, die anlässlich des 20. Jubiläums des Sega-Igels herausgegeben wurde. Ja, ganz ehrlich! Um sie zu ergattern, müsst ihr euch lediglich ein bisschen anstrengen. Na gut, wir geben es ja offen und ehrlich zu: Ihr müsst euch GEWALTIG anstrengen, um die Figur euer Eigen zu nennen! Deshalb schenken wir sie dem Leser, der uns mit einem kreativen, lustigen, informativen, eindrucksvollen Beitrag davon überzeugt, dass es gut ist, die Statue in seine Hände zu geben. Einige Leser haben uns bereits ihre Einsendungen zugeschickt (siehe unten). Aber da ist noch mehr drin, also her mit euren Ideen! Die Jury besteht übrigens aus zwei Typen, die euch bestens vertraut sein sollten – seht selbst! Ihr könntet beispielsweise einen originellen Comic mit Amy und Knuckles zeichnen, einen Dr.-Eggman-Kuchen backen oder eine Thomas-Eder-Holzfigur drechseln – die Möglichkeiten sind unbegrenzt. Also, dann legt euch mal ins Zeug und schickt uns eure Kunstwerke an diese Adresse:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Einsendung Nr. 1:
SONICS GEBURTSTAGS-COMIC
Levent Beyer versuchte, uns mit einem selbst angefertigten Comic anlässlich des 20. Geburtstag von Sonic zu amüsieren. In der verrückten Bildergeschichte, die er offensichtlich im Computerprogramm „Paint“ erstellt hat, gratulieren Link, Mario und Donkey Kong dem Sega-Igel zum Jubiläum. Doch während Nintendo das 25. Wiegenfest des Kult-Klempners mit der üppigen Wii-Spielesammlung **Super Mario All-Stars** und einem knallroten DSi-XL-Sondermodell zelebrierte, ging Sonic bislang leer aus. Das fuchst ihn gewaltig – erst Levents Bruder Elvan Beyer gibt ihm im Comic die Ehre, die Sonic gebührt.



DIE JURY MEINT:
So nett sind wir normalerweise nicht, aber sei's drum – heute haben wir Jurymitglieder gutes Gumba-Ragout geschlemmt, deshalb sind wir alle gut gelaunt. Der Comic ist ganz gut gemacht – aber warum nutzt Levent das Programm Paint? Das ist doch älter als die NES-Kamelle **Super Mario Bros.**!



Einsendung Nr. 2:
NOCH EIN COMIC!
Armin Riedmiller aus Günz wollte uns ebenfalls mit einer Bildergeschichte unterhalten. Darin liefern sich Sonic und Dr. Eggman ein Kopf-an-Kopf-Rennen: Der blaue Power-Igel flitzt durch die Green Hill Zone und wird von seinem fiesen Gegenspieler verfolgt. Doch selbst Eggmans Rakete kann Sonic nicht aufhalten – er sammelt weiterhin Ringe ein und schert sich nicht darum, dass er gejagt wird. Ein galanter Purzelbaum macht Sonics Widersacher schließlich kampfunfähig. Mit markigen Worten verabschiedet sich Dr. Eggman fürs Erste: „Das zahle ich dir heim!“

DIE JURY MEINT:
Die Zeichnungen sind zwar ausbaufähig, aber im Großen und Ganzen taugt der Comic. Übrigens: Verzeiht uns, dass wir schon wieder so höflich sind. Aber ihr merkt: Wir, die vermeintlichen Ekeltypen, sind in Wahrheit ganz nette Leute. Was nichts daran ändert, dass Mario vom Bildschirm weg muss!

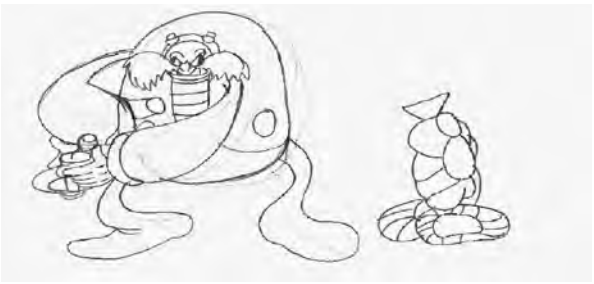
Einsendung Nr. 3:

DAS ANIMATIONS-ASS

Thomas Hufnagl aus Neumarkt in Franken ist offenbar ein großes Ass, wenn es um Animationen geht. Er schreibt uns: „Ich lese euer Magazin zwar erst seit kurzer Zeit, bin aber sehr begeistert davon. Aber genug der Schmeicheleien: Hier schicke ich euch eine Animation, die ich am Computer für euch angefertigt habe. Selbst wenn ich kein Glück habe, hoffe ich, dass es euch gefällt. Macht weiter wie bisher und bleibt so, wie ihr seid!“ Wir haben uns die Filme angesehen und sind begeistert. Von Hand zeichnete Thomas Sonic und Dr. Eggman, wie sie Ringe sammeln und mit einer Dynamitstange herumalbern.

DIE JURY MEINT:

Die Animationen hätten wir selbstverständlich deutlich besser hinbekommen – aber gemessen am miesen Zeichentalent der meisten unserer Leser ist deine Leistung schon ganz anständig. Okay, die Einsendung ist wirklich nicht schlecht … aber bilde dir nicht zu viel drauf ein, hörst du?



MISSION: SUPER MARIO BROS.

In der letzten N-ZONE suchten wir den Leser mit den meisten Spielen im 3DS-Hauptmenü. Und wer hat gewonnen?

Sage und schreibe 64 Symbole befinden sich im Hauptmenü der 3DS-Konsole von Dominik „Conangiga“ Beckhaus. Das Bild dokumentiert: Dominik hat sich nicht nur alle zehn NES-Spiele, die Nintendo allen 3DS-Frühkäufern anbot, kostenlos heruntergeladen. Er besitzt auch etliche DSiWare-Programme, Virtual-Console-Software und 3D-Videos. Respekt, mein lieber Herr Gesangsverein!

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit dem besten Highscore im Spiel **Super Mario Bros.** – ihr müsst es allerdings unbedingt auf dem Nintendo 3DS spielen. Schickt uns per E-Mail an redaktion@n-zone.de ein Foto, auf dem man euren Punktestand an der oberen linken Bildschirmecke erkennt. Wählt dabei bitte als Betreffzeile „Mission: **Super Mario Bros.**“. Viel Spaß allen Teilnehmern!

BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seines Deutschlandbesuchs – ein Mii von Papst Benedikt XVI. gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii vom Oberhaupt der katholischen Kirche! Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 29. September 2011.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Angela Merkel zu schicken. Die Jury fand die Figur von Christian Holert besonders gelungen. Für alle, die das Mii der deutschen Bundeskanzlerin auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des unten abgebildeten QR-Codes. Viel Spaß!

Mii

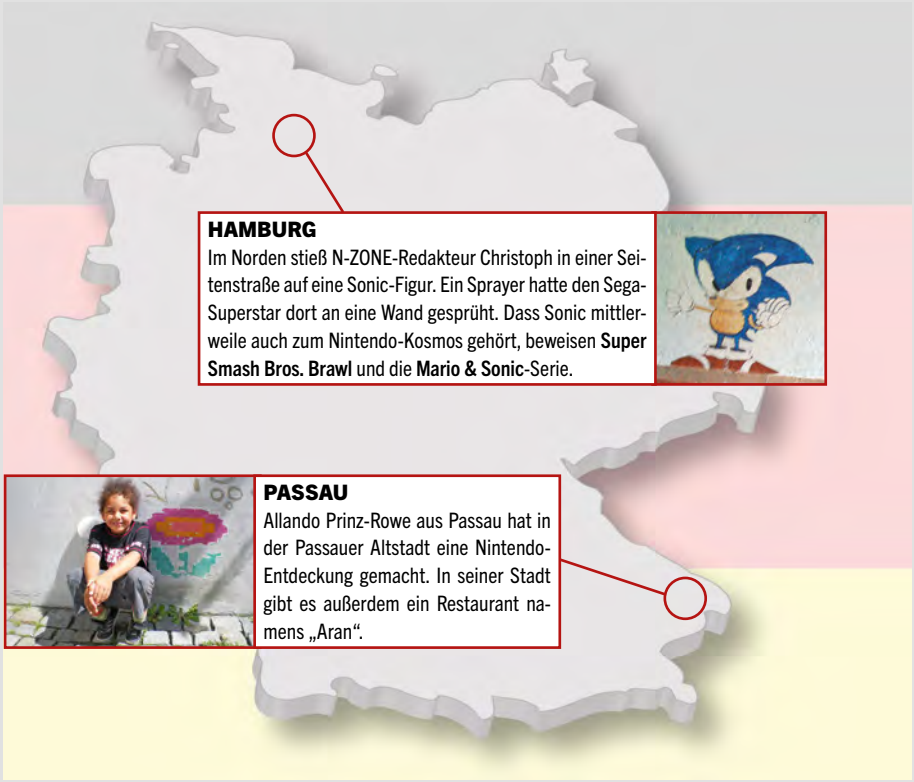
Angela M.

ZWECKENTFREMDUNG DES MONATS

Unser Leser Lukas Deklauser staunte nicht schlecht, als er durch den Garten schlenderte und an einem Apfelbaum einen ihm bekannten Datenträger entdeckte. Er schreibt: „Mein Vater hat doch glatt die N-ZONE-DVD vom letzten Jahr an einen Ast gehängt, um die Vögel zu erschrecken, damit sie keine Äpfel mehr fressen.“ Wir finden: Da hätte er wohl besser das fade Musikspiel **Wii Music** aufgehängt. Das hätte die Vögel möglicherweise besser verscheucht!

NINTENDO IST ÜBERALL!

In unseren Städten und Gemeinden wimmelt es nur so von Anspielungen an Nintendo! Wir stellen euch zwei Fundstücke vor. Wenn auch ihr witzige Nintendo-Figuren in eurer Gegend findet – etwa als Aufkleber an einer Ampel oder als Graffiti an einer Hauswand –, schickt sie uns per Mail an redaktion@n-zone.de!



HAMBURG

Im Norden stieß N-ZONE-Redakteur Christoph in einer Seitenstraße auf eine Sonic-Figur. Ein Sprayer hatte den Sega-Superstar dort an eine Wand gesprüht. Dass Sonic mittlerweile auch zum Nintendo-Kosmos gehört, beweisen **Super Smash Bros. Brawl** und die **Mario & Sonic**-Serie.

PASSAU

Allando Prinz-Rowe aus Passau hat in der Passauer Altstadt eine Nintendo-Entdeckung gemacht. In seiner Stadt gibt es außerdem ein Restaurant namens „Aran“.

FALSCHGELD!

Die Redaktion war verblüfft, als sie einen Briefumschlag von N-ZONE-Leser Jürgen Seyfer öffnete. Darin befanden sich extravagante, liebevoll gemachte Geldscheine aus dem **Pokémon**-Universum. Verschafft euch anhand des Bilds (rechts) selbst einen Eindruck von der hervorragenden und kreativen Gestaltung! Die Moneten, auf denen die Konterfeis von Serpifeu, Ramoth, Shardrago, Rabigator, Rayquaza, Giratina (als Urform) und Entei abgebildet sind, finden wir derart hübsch, dass wir lieber mit ihnen als mit den ollen, weitaus weniger schönen Euroscheinen bezahlen würden.

Danke schön, Jürgen! Wir durften unseren Kollegen Uwe nach einem Tag Untersuchungshaft übrigens wieder mit in die Redaktion nehmen, nachdem er versucht hatte, an der Tanke mit den täuschend echt aussehenden Scheinen zu zahlen.

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der letzten Ausgabe forderten wir euch auf, euch als typischen Pauschaltouristen fotografieren zu lassen. Dazu musstet ihr Sandalen mit weißen Socken und eine Baseballmütze tragen sowie eine Kamera um den Hals hängen haben. Auch eine Sonnenbrille, die lässig im T-Shirt oder Hemd steckt, durfte nicht fehlen. Außerdem musste die Person auf dem Bild zwei Leberwurstbrötchen in den Händen halten. Ein Flugzeug sollte ebenfalls auf dem Foto abgebildet sein – in Anlehnung an die Arwings in **Star Fox 64 3D**. Wir gratulieren Johannes und Matthias Albers, Alexander Möller, Felix Flügel, Johanna Boczek, Adam Osadzin sowie Sindi, Desirée und Maxi Sievers zur Erfüllung der Wettbedingungen. Herzlichen Glückwunsch den zufällig ausgewählten Gewinnern!

DIE WETTEINLÖSUNG:

Weil sich Henrike irrte, musste sie die Titelmusik der Talkshow **Britt** auswendig nachspielen – und zwar auf ihrer Okarina! Wie sie sich dabei angestellt hat, zeigt ein Video auf www.n-zone.de!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere Praktikantin Henrike wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr drei T-Shirts übereinander tragt. Das obere muss von der Gamescom 2011 stammen.

2. In eurer linken Hand befindet sich ein NES – in Anlehnung an die zehn NES-Gratis-Games, die Nintendo allen 3DS-Erstkäufern schenkte.

3. In eurer rechten Hand befindet sich ein Game Boy Micro – in Anlehnung an die zehn GBA-Gratis-Games, die Nintendo allen 3DS-Erstkäufern Ende des Jahres schenken wird.

Falls sich Henrike irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet sie sich, auch noch die Titelmusik der **Tagesschau** auf ihrer Okarina nachzuspielen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. September 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Tim Beutell die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Stefan Raab in dieser Szene aus dem zweiten Schlag den Raab-Spiel für die Wii? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 29. September an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Danke für Ihre erfrischenden Kommentare – anstatt blindwütig und unglaubwürdig alles in den Himmel zu loben ! Zehntausende sitzen auf einer Wii-Konsole, die sie nach ein paar Stunden Begeisterung in die Ecke geschmissen haben. Ich persönlich habe mich sehr auf **Metroid Prime 3: Corruption** gefreut und bin dann schon am Anfang ausgestiegen, weil ich mit dieser Fuchtlerei nicht klargekommen bin. Eine bodenlose Frechheit von Nintendo, den Kunden nicht die Wahl zwischen mehreren Steuerungsarten zu lassen. Sie sollten darauf hinwirken, dass diese technischen Pfeifen dort in Japan ersetzt werden.

PETER HERZIG

Der 3DS ist nun ein halbes Jahr im Handel und es ist nicht zu übersehen, dass nicht alles glatt lief (und läuft). Da sind die vielen Mängel an den Geräten. Da war das lange Warten auf eShop und Intenetbrowser. Da ist das nach wie vor magere Spieleangebot. Es ist leider üblich, dass neue Hardware zum Start fehlerhaft ist. Da bildet der 3DS keine Ausnahme, doch leider scheint die Qualitätskontrolle bei Nintendo dieses verschlafen zu haben. Zu viele Geräte haben dieselben Fehler, etwa schief aufgedruckte Beschriftungen oder locker sitzende Bildschirme. Auch mein Gerät hatte mit einem wackeligen Topscreen zu kämpfen und nach nur einem Monat hatte ich viel Staub zwischen der oberen Abdeckblende und dem 3D-Monitor. Nintendo hat diese Mängel zwar kostenlos behoben, doch der Optimalfall ist dies nicht. Abseits dieser Hardwaremacken weiß das Spieleangebot auch nicht zu überzeugen. Sicherlich, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** ist mittlerweile erhältlich, aber letztlich handelt es sich hierbei auch nur um ein Remake. Keiner streitet ab, dass uns ein großartiges Software Line-up bevorsteht, doch davon hat keiner schon jetzt etwas. Kein Wunder, dass die Absatzzahlen des 3DS im Vergleich zum alten DS-Modell schleppend sind. Nintendo hat mit dem 3DS Launch nicht alles richtig gemacht. Man kann nur hoffen, dass Nintendo aus all dem lernt und es mit der Wii U besser macht. Dem 3DS jedenfalls stehen dank einem hochwertigen Software Line-up gute Zeiten bevor, wenn auch mit fadem Beigeschmack angesichts eines schwachen Konsolen-Auftakts.

SEBASTIAN MÜLLER

KIRBY IN WEISS?

Wieso ist Kirby eigentlich auf dem Cover der Game-Boy-Version von Kirby's Dream Land weiß?
Ist das ein Druckfehler oder war das gewollt?

MARIUS HOSSMANN

N-ZONE: Du stellst eine gute Frage! Es ist wahr, dass der Nintendo-Superstar in seinem Game-Boy-Debüt weiß dargestellt wurde – aber nur auf dem europäischen Verpackungsmotiv. Erst in späteren Serienablegern wurde Kirbys Körperfarbe in Rosarot umgeändert. In Japan ist Kirby hingegen schon immer im rosafarbenen Gewand durchs Dream Land gehüpft. Die Entwickler von Nintendo hatten damals unterschiedliche Vorstellungen, wie der Jump&Run-Knödel aussehen sollte. So erklärt sich, warum der Hauptdarsteller von Kirby's Dream Land in westlichen Gefilden weiß und in Japan rosarot war. Doch weil es natürlich nicht förderlich ist, eine Spielfigur unterschiedlich aussehen zu lassen, einigten sich die Designer später auf eine einheitliche Farbgebung. Seit dem zweiten Game-Boy-Abenteuer ist Kirby daher in allen Ländern dieser Erde rosafarben.

ZENSUR

Zuallererst ein dickes Lob an die ganze Redaktion, denn die N-ZONE ist jedes Mal einfach nur klasse! Doch besonders erstaunt hat mich der Bericht über Zensur in Videospielen in der vorletzten N-ZONE. In den USA darf man jedem, der unerlaubt ein anderes Grundstück betritt, etwas antun, aber ein Pixelhaufen, der ein bisschen Champagner trinkt, muss zensiert werden?

N-ZONE: Für die Gesetzgebung sind allein die Politiker verantwortlich. Darüber hinaus finden wir es gut, dass Nintendo bei Spielen auf einen gewissen Anstand achtet und verhindern möchte, dass sich Kinder an einer Alkohol trinkenden Prinzessin Peach (wie sie in der japanischen Fassung von Super Mario Kart zu sehen ist) ein Vorbild nehmen könnte. In diesem Zusammenhang erklärt sich, weshalb Nintendo in den westlichen Pokémon-Spielen das Spielcasino entfernt und es gegen ein anderes Minispiel ersetzt hat. In Japan hingegen sind Videospiele auch unter Erwachsenen weit verbreitet. Möglicherweise erklärt sich so, warum dort durchaus eine Anspielung auf eine Zigarettenmarke in einem Mario Kart-Ableger stecken darf und bei uns nicht.

Doch kommen wir mal zu meiner ersten Frage: Stimmt es, dass Ganondorf in der Originalversion von The Legend of Zelda: Ocarina of Time nach dem Kampf rotes Blut spuckt, welches, wie viele muslimischen Symbole, in späteren Versionen zensiert wurde?

N-ZONE: Das ist richtig. In der Ocarina of Time-Version 1.0, die nur als NTSC-Modul erhältlich ist, spuckt Ganondorf beispielsweise in einer Zwischensequenz rotes Blut. Im Feuertempel sind zudem Klänge enthalten, die an islamische Musik erinnern. Letztere wurde aufgrund von Protesten in späteren Veröffentlichungen des Spiels ausgetauscht.

Und stimmt es, dass einige Gegner aus Link's Awakening anstößige Sprüche von sich geben, wenn man sie anspricht, oder Link sich weigert, der Meerjungfrau ihr Bikini-Oberteil wieder zugeben?

N-ZONE: Auch dies ist korrekt. Bestäubt man die Elektroschock-Gegner in der Game-Boy-Version von Link's Awakening beispielsweise mit Zauberpulver, rufen diese Sätze wie „Stop the war! Give peace a chance!". Weil Nintendo solche Anspielungen auf die Hippie-Bewegung nicht gerne sieht, wurden die Anspielungen im späteren Link's Awakening DX entfernt. Auch das Bikini-Oberteil, das Link in der Originalfassung noch suchen musste, gibt es auf dem Game Boy Color nicht mehr. Der Held muss dort eine Perlenkette beschaffen.

Außerdem ist euch ein kleiner Fehler in der letzten N-ZONE passiert: Die Koopalinge hatten ihren ersten Auftritt nämlich schon in Super Mario Bros. 3.

N-ZONE: Du hast vollkommen Recht. Die Verwechslung bitten wir zu entschuldigen.

Das war's eigentlich auch schon, macht weiter so!

JOSUA KIRSCH

MARIO KART

Liebe N-ZONE-Redaktion,
unser Sohn Thomas wartet jeden Tag auf das Erscheinen des neuen Mario Kart-Spiels. Damit es etwas schneller geht, hat er seine Idee für eine neue Strecke aufgemalt (siehe Bild rechts oben). Leider konnten wir keine Post-

adresse eines Spieleentwicklers von Nintendo finden. Vielleicht können Sie ja diese Spielidee weiterleiten. Vielen Dank von unserem Sohn.

THOMAS MADER

N-ZONE: Es dürfte zwar schwierig sein, die Idee an die Entwickler weiterzuleiten, da sich das Rennspiel schon in der Feinschliff-Phase befinden dürfte. Aber vielleicht liest Nintendo ja mit …

EIN ♥ FÜR BOWSER JR.

Hallo N-ZONE-Team,
kommt das Wii-Spiel **Mario Super Sluggers** überhaupt noch nach Deutschland? Ich würde es echt schade finden, wenn nicht, schließlich ist Baseball eine meiner Lieblingssportarten und dazu bin ich ein begnadeter Bowser-Jr.-Fan. Und wenn es ein Spiel gibt, wo er dabei ist, dann muss ich es haben.

N-ZONE: Es sieht wohl leider so aus, als würde Mario Super Sluggers nicht mehr hierzulande erscheinen. Nintendo hat das Spiel aus der europäischen Terminliste gestrichen.

Ist euch schon etwas über **Mario Party 9** bekannt? Kann man da endlich Bowser Jr. als Charakter wählen?

N-ZONE: Wir haben's recherchiert. Ja, Bowser Jr. nimmt definitiv bei der Mario-Fete teil – das beweist ein Ausschnitt aus einem Minispiel (siehe Bild). Es steht allerdings noch nicht fest, ob er auch spielbar sein wird. Du scheinst ja ein großer Bower-Jr.-Fan zu sein. Danke schön auch für die netten Gimmicks und die Zeichnung deines Nintendo-Idols!

Arbeitet weiterhin so fleißig! Macht es gut!

MARIA SCHREIBER

STINKESAUER

Hallo!
Als langjähriger Leser schreibe ich euch nun auch mal. Ich bin hochzufrieden mit eurer Zeitschrift, macht weiter so! Ich hatte vor kurzem ein kleines Problem mit Nintendo, das euch interessieren könnte. Macht euch ein eigenes Urteil darüber, aber für mich war das ein Zeichen, dass Nintendo für langjährige Fans nicht wirklich viel übrig hat.

N-ZONE: Jetzt sind wir aber äußerst gespannt. Schieß los!

Alles begann mit einer ehrlichen E-Mail an den Nintendo-Kundenservice. Darin schrieb ich: „Ich habe meinen Wohnsitz in Österreich und muss mir auf umständliche Art und Weise die Prämien des Club Nintendo von meiner Tante in Deutschland aus schicken lassen. Hat Nintendo irgendwann mal vor, Österreich in die Länder aufzunehmen? Oder zieht Nintendo es zumindest in Erwägung, Prämien auch nach Österreich zu schicken?"
Die Antwort kam prompt: „Eine Registrierung auf unserer Homepage und somit auch eine Teilnahme an unserem Prämien-Programm ist leider nur Einwohnern der in den Nutzungsbedingungen aufgelisteten Länder möglich. (…) Daher müssen wir Ihren Club Nintendo-Account leider löschen."
Ich verstand plötzlich die Welt nicht mehr. Was haben beide Seiten davon? Erstens hat Nintendo einen Account gelöscht, weil der Wohnsitz des Users nicht mehr in Deutschland ist. Das ist zwar ordnungsgemäß richtig, aber geschadet hätte es wohl auch nicht, wenn Nintendo den Account hätte funktionieren lassen, oder? Zweitens bin ich massiv enttäuscht! Ist das eine angemessene Behandlung eines langjährigen Fans, der schon Prinzessinnen aus Schlössern befreite, bevor es Miis gab? Ein Bild, das meine Sammlung zeigt, füge ich bei (siehe oben).

N-ZONE: Wir möchten uns nicht in Nintendos Firmenpolitik einmischen, sondern drucken deinen Leserbrief ganz neutral ab. Die Leser von www.n-zone.de vertreten gemischte Auffassungen zu deiner Situation: Für „hannsilein" ist es beispielsweise logisch, dass Nintendo für dich keine Ausnahmen machen kann. Denn dies hätte zur Folge, dass etliche andere Fans auch auf die Idee kommen könnten, die Prämien aus dem deutschen Sternekatalog durch den von dir geschilderten „Trick" zu beziehen. Der User „atti-23" ist hingegen auf deiner Seite. Er schreibt: „Es ist doch eine Frechheit: Österreicher und Schweizer zahlen immerhin genauso viel für ein Spiel wie Deutsche, aber gleich behandelt werden sie nicht."

Danke auch für die tolle Zeitschrift! Gruß an die Mitarbeiter!

MANUEL WALLNER

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WER ZUERST KAUFT …

… ist selbst schuld! Preissenkungen sind super – doch wenn man vorher zugeschlagen hat, ist dies sehr ärgerlich. Für alle 3DS-Frühkäufer gibt's deswegen von Nintendo eine Entschädigung!

Christoph: Ich bin ein Depp! Willst du wissen, warum?

Thomas: Erzähl!

Christoph: Weil ich mein N64 im April 1997 gekauft habe – für 399 Mark. Wenige Wochen später, Anfang Mai, wurde der Preis der 64-Bit-Konsole auf 299 Mark gesenkt. Hundert Märker habe ich mir also ans Bein geschmiert. Jetzt haben wir beim Nintendo 3DS eine ganz ähnliche Situation – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass sich die Frühkäufer nicht ganz so derb verschaukelt vorkommen.

Thomas: Ich kann gut verstehen, wie du dich damals gefühlt hast, kaufte ich doch 2003 meine Xbox auch zum Release für stolze 479 Euro. Nach wenigen Wochen wurde der Preis dann auf 299 Euro gesenkt und ich würde mich deswegen heute noch schwarzärgern, wenn Microsoft sich nicht spendabel gezeigt hätte: Für alle, die vor der Preissenkung zugeschlagen haben, gab's zwei Spiele sowie einen Controller geschenkt. Dagegen wirken die 20 Download-Spielchen, die Frühkäufer des 3DS jetzt erhalten, fast schon etwas mager. Bin ich gierig und verwöhnt? Oder hätt's auch für dich ein wenig mehr sein dürfen?

Christoph: Du bist einfach nur verwöhnt! Ich finde, dass 20 Gratis-Games ganz und gar nicht mager sind. Im Gegenteil: Wenn man annimmt, dass NES-Spiele auf der Virtual Console fünf Euro kosten werden und man für GBA-Module immer noch rund zehn Euro berappt, dann kommen wir auf eine Summe von 150 Euro. Selbst wenn nicht jedes Spiel immer noch spielenswert ist, ist Nintendo dennoch äußerst großzügig. Der Mario-Konzern hätte ja auch sagen können: „Wir senken den Preis. Ätschi, liebe Frühkäufer!" Damit hätte man jedoch die treuen Fans vor den Kopf gestoßen. Aber sag mal: Hast du mitbekommen, zu welchem Preis der Nintendo 3DS neulich angeboten wurde? Eine große Elektro-Discounter-Kette bot die 3D-Konsole für 159 Euro an. Zum Vergleich: Noch vor einem Jahr kostete der DSi ungefähr so viel – und der bot weder 3D-Grafik noch einen leistungsfähigen Prozessor! Ist Nintendo etwa nervös angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung der PlayStation Vita?

Thomas: Davon gehe ich aus! Sonys neue Hardware mit ihren beeindruckenden Leistungsdaten und interessanten Features lässt vielen Spielern – mich eingeschlossen – schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen. Nicht ohne Grund werden Systemseller wie **Super Mario** und **Mario Kart** noch vor dem Vita-Launch veröffentlicht.

Christoph: Stimmt, die Angst vor dem 3DS-Flop ist Nintendo definitiv anzumerken. Es kommt letztlich darauf an, dass alle Faktoren stimmen: Preis, Spiele-Angebot und Zusatz-Raffinessen wie die exklusive 3D-Video-Single der Fantastischen Vier. Was hältst du eigentlich, um auf die Entschädigung zurückzukommen, von den Gratis-Spielen? Mein Favorit ist ja **Yoshi's Island**, während ich **Super Mario Bros.** überhaupt nicht brauche.

Thomas: So geht es mir leider mit allen NES-Titeln: Auch wenn ich diese als Kind ewig gezockt habe, ist der Lack hier mittlerweile ab. Die GBA-Games finde ich hingegen schon spannender – vor allem die legendären **Super Mario Advance**-Teile! Und dennoch wäre mir ein Vollpreisspiel wie damals bei der Xbox lieber gewesen. Die meisten der kostenlosen Download-Klassiker habe ich noch als Original beziehungsweise schon so lange gespielt, dass deren Reiz mittlerweile verschwindend gering ist. Genug gemeckert – letztendlich finde ich es gut, dass Nintendo überhaupt was für seine treuen Kunden springen lässt und man sich nicht ein zweites Mal über den Tisch gezogen vorkommt!

Christoph: Stimmt, einmal ist schließlich genug! Erneut lasse ich mich nicht von Nintendo foppen!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 10/11
Top-Themen: **Cars 2, Pokémon, Star Wars Clone Wars, Naruto, Yu-Gi-Oh!**. Mit **Star Wars**-Booklet auf 16 Seiten u. v. m.

play³ 10/11
Top-Themen: **Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3, Driver: San Francisco, Assassin's Creed, DMC: Devil May Cry,** DVD u. v. m.

PC Games 09/11
Top-Themen: **Battlefield 3, Diablo 3, Rage, Star Craft** u. v. m.
Auch mit Dual-DVD oder als Extended-Version erhältlich!

PC Action 10/11
Top-Themen: **End of Nations, Battlefield 3, Counter-Strike: Global Offensive** inklusive DVD mit Vollversion **Nail'd** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

The Legend of Zelda: Majora's Mask (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
❒ **Zelda-Taschenbuch Majora's Mask** (Prämien-Nr.: 1107052)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Ages** (Prämien-Nr.: 1107053)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Seasons** (Prämien-Nr.: 1107060)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

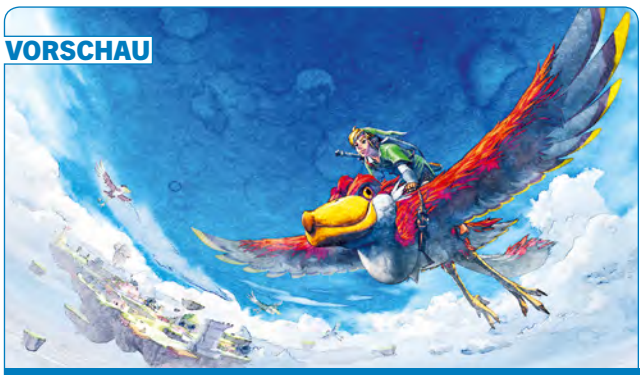
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 11/2011
AB 19.10.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

PROFESSOR LAYTON UND DER RUF …

… des Phantoms: In der nächsten Ausgabe fühlen wir dem vierten DS-Abenteuer des Knobel-Professors auf den Zahn. Und die passenden Tipps & Tricks gibt's gleich mit dazu!



THE LEGEND OF ZELDA

Skyward Sword: Im November erscheint das letzte große Wii-**Zelda**! Ein guter Grund, in einem großen Vorschau-Bericht noch einmal alles Wissenswerte zusammenzufassen.

SKYLANDERS: SPYRO'S …

… Adventure: Was taugt das neue Sammelfiguren-Spiel? Wir verraten es euch!

NINTENDOS 3DS-KONFERENZ

N-ZONE berichtet über die Nintendo-Veranstaltung und die Tokyo Game Show 2011.

GAMES AND MORE 10/11

Für den Schnäppchenpreis von 1,50 Euro findet ihr derzeit die aktuelle Ausgabe der *Games and More* am Kiosk. Darin erfahrt ihr alles über aktuelle Spielehits sowie Musik- und Kino-Trends. Kostprobe gefällig? **Gears of War 3**, **Driver: San Francisco**, **The Elder Scrolls V**, **Die drei Musketiere 3D** und das neue Album der Red Hot Chili Peppers sind nur ein Teil der Top-Themen der Ausgabe 10/11.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig, Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews
Trainees Marcus Bauer, Henrike Ledig

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

RACHEAKT!

AUF HEFT-DVD: 2 KOMPLETTE FILME

GANGSTERTHRILLER MIT MARK WAHLBERG UND CHARLIZE THERON + HORROR-PARODIE

BONUS-BEILAGE: TASCHENBUCH

DER NEUE WIDESCREEN-ALMANACH: ACHT FILMGENRE-SPECIALS AUF 100 EXTRASEITEN

KINOSPECIAL: RACHETHRILLER

SPECIAL ÜBER KLASSIKER DES RACHEFILMS + FILMKRITIK UND INTERVIEW ZU COLOMBIANA

IM ABO ODER EINZELN BESTELLBAR UNTER:

shop.widescreen-online.de

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras